ÄVENTYRSSPELS

SINKADUS

NUMMER 20 AUGUSTI 1989 PRIS 30 KR



MUTANT SPECIAL

DRAKAR & DEMONER ÄVENTYR

MUTANT 2 ÄVENTYR

EN REGEL & ÄVENTYRSMODUL I

EREB ALTOR

Drakar och Demoner®

IVANHOE



ANSVARIG UTGIVARE
Fredrik Malmberg

REDAKTION
Chefredaktör: Olle Sahlin
Redaktörer: Henrik Strandberg, Johan Anglemark
Redaktionshjälp: Marcus Thorell

ATELJÉ
Art director: Stefan Thulin
Original: Stefan Thulin, Nisse Gulliksson, Håkan Ackegård
Illustrationer: Håkan Ackegård, Doug Beekman, Nils Gulliksson, Stefan Kayat, Martin
Omslag: Angus McBride

ADMINISTRATION
Produktion: Nils Gulliksson
Prenumerationer: Olle Sahlin
Ekonomi: Stefan Sjödin, Carin Jacobsson, Cissi Björkbrant, Vic Kotnik
Försäljning: Catarina Boijort, David Wallén, Thomas Falk
Distribution: Malin Gustafsson, Jan Sandorf, Urban Lindberg
Marknad: Klas Berndal

TRYCK
Tryckproduktion Västerås
ISSN: 1100-5599

Sinkadus
Target Games AB
Åsögatan 115
116 24 Stockholm

Artiklar och andra bidrag till Sinkadus ska vara maskinskrivna eller prydligt handskrivna på A4-ark. Skriv endast på papperets ena sida. Låt marginalerna vara breda (ca 3 cm). Skriv namn och adress på varje bidrag. Om manuskripten önskas i retur måste ett frankerat och adresserat kuvert bifogas.

Alla bidrag blir Target Games AB:s egendom vid publiceringen. Redaktionen förbehåller sig rätten att göra ändringar i texter.

För insänt, ej beställt, material ansvaras inte.

PRENUMERATIONER
Prenumerationspris för sex nummer: Sverige 165:-; övriga Norden 175:-; utom Norden 190:-. Betala till postgiro 3 46 63—5 Target Games AB. Glöm inte att skriva namn och adress på inbetalningskortet.

INBETALNINGAR SOM GÖRS EFTER DEN 20 SEPTEMBER 1989 MEDFÖR ATT PRENUMERATIONEN BÖRJAR MED NR 22.

SINKADUS

HEMMAFRONTEN 4
Vad händer hos Äventyrsspel?

ARKIVET 6
SLP från Coramonde samt ett tjuvgille av annorlunda slag

BALANSKONSTER 12
Några traditionella problem och lösningsförslag till dessa

BREVSPALTEN 15

DIORAMOR 18
Gör ett hem åt dina tenngubbar

PLAY-BY-MAIL 20
Lite grann om spel per post

KLUBBSPALTEN 22

BUTIKSGUIDEN 23

ARVET, DEL 2 24
Ett äventyr till Mutant 2

DÅLIGT VATTEN 37
Ett äventyr till Drakar och Demoner Expert

ZONEN 41
Presentation av nya Mutant, nytt yrke, porträtt på Roy Batty, med mera

LEDAREN

Hur spelar du rollspel, egentligen? Är du en "seriös" eller en "oseriös" rollspelare? I en hel del av debatten för tillfället i Brevspalten, och i annonser i Klubbspalten, dyker det upp fraser om "seriösa rollspelare", och flera brevskrivare har på olika sätt försökt komma fram till vad det är för en figur.

Ja, vad är det för en typ? Är han trevlig att umgås med? Är han en förebild att sträva efter? Jag har inte riktigt kommit underfund med vad som avses med "seriös" i det här sammanhanget. Betyder det att spelaren har slutat att enbart banka på monster, och numera ägnar sig åt att lösa kluriga problem, hänger sig åt att verkligen *vara* sin rollperson, bygger upp detaljerade kampanjer, eller gör något annat som kräver stor möda och enorma mängder energi? Är "seriöst" rollspel *bra* eller särdeles skickligt spelande? När slutar man vara "oseriös" för att börja vara "seriös"? Finns det några vettiga svar på de här frågorna? Har debatten förts förr, och i så fall, var? Och med vilket resultat?

Frågorna ovan hänger kanske samman med debatten om yngre mot äldre spelare, och i någon mån med den om engelska eller svenska spel. Är det "seriösare" att spela på till exempel engelska? Är "seriöst" bara ett annat ord för den så kallade äldre-snobbismen, eller finns det någon vettig poäng med att diskutera spelandet med att man utgår från att det finns ett "seriöst" och ett "oseriöst" sätt att spela? Eller handlar det om att ta spelen på blodigt allvar, och att man måste slänga ut och näpsa pajasen som tror att rollspel är någon jäkla komedi!

Om den här debatten är intressant över huvud taget är jag kanske inte rätt person att uttala mig om, för beroende på var man drar gränserna är jag själv både "seriös" som "oseriös" om vart annat. Men vad tycker du?

Olle

HEMMAFRONTEN

VAD HÄNDER HOS ÄVENTYRSSPEL?

MUMMEL

URSÄKTA !!!
Allvarliga fel har smugit sig in på kolofonen (titelsidan) till ett par av våra senaste produkter. Namnet på den ena konstruktören av *Monturerna*, Leif Eriksson, föll nämligen bort. Namnet på en av *Ereb Altor*-konstruktörerna, Helmer Jensen, stavades fel, och dessutom tappade vi bort namnet på *Arvets* författare i Sinkadus nr 19, Peter Wennerholm. Vi ber tusen gånger om ursäkt för dessa missöden, som helt och hållet är vårt fel.

HENRIK GOES TO WAR

I augusti rycker Henrik Strandberg in, och blir därmed borta från redaktionen under det närmaste året. Om det har han följande att säga:

Jag vill ta tillfället i akt att tacka för mig här på Äventyrsspel och Target Games; jag försvinner i väg för åtminstone ett år, Kronan kallar. Vi får se om jag efter militärtjänstgöringen återvänder till Target Games eller om jag börjar pyssla med något annat, säkert är dock att ni får höra mer av mig i framtiden, i en eller annan form. Tack allihopa; rollspelare, kollegor och arbetskamrater. Det har varit sammanlagt 18 mycket trevliga månader och ni har alla gett mig gott om inspiration till, och stöd vid, arbetet med fyra av Äventyrsspels mest tongivande produkter de senaste åren — Samuraj, Ivanhoe, Ereb Altor och Mutant.

— Henrik Strandberg

SOMMARJOBBARE

I juni har vi haft Marcus Thorell som sommarjobbare. Han har mest sysslat med nya *Mutant*. Marcus har både skrivit och varit en allmän idéspruta. I höstkommer hans *Barbia*.

EN DAG PÅ GRIPSHOLM

Vi fick ett ryck en dag och for iväg till Mariefred. På båten satt vi givetvis och spelade spel. Jag skall väl inte orda alltför mycket om min lysande seger därvidlag, men båtresan var trevlig, Gripsholm är spännande och ÖSlJ (smalspårsjärnvägen i Mariefred) var som vanligt trivsam. Då jag allt som oftast utsätts för mina värderade kollegors "kommentarer" angående mitt järnvägsintresse, var det djupt tillfredsställande att se hur barnsligt förtjusta de blev av att få tillfälle att åka tåg...

BOKKLUBBEN

Vi får fortfarande in prenumerationsavgifter till vår sedan ett tag nedlagda bokklubb. Vi vill än en gång tala om att bokklubben inte längre finns, och att det enda som kommer att hända med de pengar som betalas in är att vi ett tag därefter betalar tillbaka dem.

Det går dock utmärkt att få tag på redan utgivna böcker från de flesta av de butiker som säljer Äventyrsspels produkter, vänd er gärna till de butiker som annonserar i Butiksguiden. Om du inte har någon butik tillgänglig kan du höra av dig till någon av de butiker som har postorder.

Vi kan *inte* expediera beställningar från redaktionen.

SVARSPORTON

När ni skriver brev till oss med frågor vill vi att ni i fortsättningen inte skickar med lösa frimärken — det är alldeles för lätt att de kommer bort, nämligen! Istället vill vi att ni stoppar ner ett frankerat och adresserat kuvert i brevet, samt är noga med att skriva namn och adress *både* på brevet och kuvertet, så att vi vet vilket brev som hör i hop med respektive kuvert.

TERMINERADE PRODUKTER

Några av våra äventyr och andra produkter nytrycks inte längre och kommer därför att vara oåterkalleligen slut när handlarna har sålt sina sista exemplar. Om du har planer på att försöka få en komplett samling av Äventyrsspels grejor rekommenderar vi att du ger dig ut på jakt efter det som saknas omgående innan det helt tar slut. Om din favorithandlare redan skulle ha slut på någon viss sak kan du alltid höra av dig till någon av de butiker som annonserar i Butiksguiden, för eventuellt kanske någon av dem har det du letar efter. Detta är dock ingen garanti för att du faktiskt skall lyckas hitta det.

Följande är helt slut hos oss: *Kandra, Ensamma Vargen 3, Ensamma Vargen 8, gamla Mutant, Mutant 2, Sinkadus 1-10.*

Följande finns enstaka exemplar kvar av och kommer att ta slut nu i höst: *Havets vargar, Nekropolis* och *Mörkrets hjärta.*

AUGUSTINYTT

MUTANT

TYP: Rollspel
PRIS: 149:-
UTFÖRANDE & INNEHÅLL: Box med 2 häften, 4 tärningar, rollformulär, tabellsamling
KONSTRUKTÖR: Henrik Strandberg, Anders Blixt, med flera
KONSTRUKTÖRENS KOMMENTAR: I skrivande stund är ett nytt Mutant på väg ut till diskarna. Mer om vad detta nya Mutant innehåller och varför vi har gjort om det kan du läsa längre fram i tidningen.

I denna spalt tänkte jag i stället berätta lite grann om hur arbetet med Mutant har gått till; från det att vi bestämde oss för att något behövde göras tills nu, då det färdiga spelet snart finns i handeln.

Det hela började hösten 1988. Mutants grundregler hade nästan fem år på nacken; Mutant 2 hade funnits i tre år. Vi kände att något behövde göras, och efter en mängd planeringsmöten där jag, Klas, Fredrik, Anders, Nisse, Olle och Stefan utbytte tankar och funderingar kom vi dels fram till att Mutant behövde en lite tuffare och mer teknologisk framtoning (i Staden), dels att vi ville behålla kampanjmiljön från det ursprungliga Mutant (i Skymningszonen). På så sätt fick vi med det mesta av det bästa.

Det bestämdes också att reglerna skulle fräschas upp lite, och Anders Blixt fick därmed den svåra uppgiften att i stort sett börja om från början med Mutant. Michael Peterséns grundregler, som i sin tur bygger på Basic Roleplaying-systemet, gjordes om, nya klasser och yrken lades till, färdigheter gjordes om och en del nya regler lades till. Arbetet med reglerna gick rätt snabbt (grunden fanns ju redan), men därefter kom den svåra biten — kampanjmiljön. Anders började skriva denna bit, och efter många möten där hans alster diskuterades fram och tillbaka var det helt plötsligt dags för honom att sluta i april i år. Jag själv fick ta vid där Anders hade slutat; ett stort hopp från att tidigare ha suttit och skrivit om orcher och alver i Ereb.

Jag hade själv under tiden fått lite nya idéer om hur man ytterligare kunde göra om regelsystemet för att få det så enkelt, snabbt och realistiskt som möjligt, och jag satte genast i gång med färdighets– och stridssystemet. Inspiration hämtades från flera håll; stommen var given sedan tidigare, spel som SKR, EDD och SRR fick lämna sina bidrag, men det mesta av det nya var saker som jag själv länge funderat på. Stor hjälp fick jag också av Johan Sjöberg och hans kompisar, som med tio dagars varsel kunde lämna en mycket uttömmande och värdefull speltestrapport. Mängder av större och mindre regelgrodor hoppade fram, och samtidigt som man skrämdes av deras antal gladdes man åt att de inte trycktes fast i det färdiga spelet.

Vad sedan gällde kampanjmiljön hade vi en ganska klar uppfattning om hur världen skulle se ut, förvärvad från filmer och böcker, svårigheterna var att omsätta idéerna på papper. Samtidigt hade Marcus Thorell börjat sommarjobba här på redaktionen, och han satt redan och skrev äventyr till nya Mutant för fulla muggar. På fyra veckor lyckades han bl. a. plita ihop tre kompletta äventyr till ett spel han aldrig sett förut.

När själva konstruktionsarbetet var helt färdigt i mitten av juli, en månad innan Mutant skulle ligga i butikerna, återstod originalframställningen — att pressa in all text och alla bilder på det av Nisse bestämda sidantalet. Eftersom Stefan Thulin, som redan i juni bestämt layouten och gjort originalen till boxen och omslaget hade välförtjänt Parissemester, blev det Håkan Ackegård och jag själv som fick sätta i gång med detta petiga arbete. De färdiga originalen kommer att skickas i väg till Västerås; boxen skall passera repro och tryckas; och försäljningsavdelningen har ända sedan nyår hållit på att 'sälja in' nya Mutant till leksakshandlarna.

När allting är färdigt kan jag bara säga att alla inblandade — många fler än bara de som har nämnts ovan — har gjort ett jättejobb.

— Henrik Strandberg

SHOGUNS VREDE

TYP: Äventyr till Drakar och Demoner Samuraj
PRIS: 79:-
UTFÖRANDE & INNEHÅLL: 48-sidigt häfte med en beskrivning av provinsen Nara med tre deläventyr
KONSTRUKTÖR: Anders Blixt
KONSTRUKTÖREN SÄGER SITT: (Den här modulen har tidigare gått under namnet *Nara*.) När man konstruerar äventyr som utspelas i Jih-pun måste man ta hänsyn till de speciella förhållanden som råder i landet. Girighet är en väsentlig drivkraft hos de flesta rollpersoner i Ereb; i Jih-pun tänker man betydligt mycket mer på ära och social status.

Rollpersonerna i Shoguns vrede har som uppgift att på ett kreativt och självständigt sätt lösa de problem som deras daimyo förelägger dem. De arbetar självuppoffrande utan tanke på egen vinning.

Det var kul att skriva Shoguns vrede. Det var ett intensivt arbete och jag jobbade långa timmar vid ordbehandlaren. Jag speltestade äventyren i mitt eget spelgäng och där var de nöjda med resultatet. Jag gillar att introducera skräckelement i mina äventyr och det återspeglas i deläventyret *Skuggan av ett mord*. Jag gillar även rena deckargåtor där spelarna skall lösa märkliga mysterier; detta finner du

i *Guldringen*. Deläventyr tre, *Slutstriden*, är skrivet för den som gillar heroism och strid. Jag hoppas att du skall ha lika roligt att spela Shoguns vrede som jag hade att skriva det.
— Anders Blixt

FASORNAS TRÄSK

TYP: Äventyr till Sagan om Ringen
PRIS: 98:-
UTFÖRANDE & INNEHÅLL: 48-sidigt häfte med tre äventyr
KONSTRUKTÖR: Graham Staplehurst
ORIGINALTITEL: *Mouth of the Ent-Wash*
REDAKTIONENS KOMMENTAR: Fasornas träsk är ett nytt äventyr till Sagan om Ringen — rollspelet, skrivet av författaren till *Mordors portar*. Det innehåller en detaljerad beskrivning av området vid Ente Älvs utlopp i Anduin (vid det framtida Rohans östra gränser) år 1640 3Å, där flera byar, nya monster och ett antal SLP beskrivs ingående på ett sådant sätt att de liksom tidigare SRR-produkter även går att använda med Drakar och Demoner Expert. Modulen knyter på ett naturligt sätt an till kampanjmodulen Rohan.

Huvuddelen av modulen består av tre innehållsrika äventyr. I det första ramlar rollpersonerna mitt in i en jakt på en liga med spritsmugglare utanför det lilla samhället Merings trappa och tvingas att delta i jakten, delvis för att undvika att borgmästaren undersöker deras egna små förseelser närmare, men också lockade av det pris som har satts på banditernas huvuden. De har dock inte räknat med träskets hemska monster...

Det andra äventyret handlar om jakten på den som har mördat en sjöman på en båt som har ankrat upp utanför det uråldriga Micandors torn. När denne påträffas är han helt sinnessjuk, uppenbarligen förgiftad av någon drog. Vad ligger bakom...

Det tredje äventyret slutligen, handlar om jakten på en magisk ring som en ond magiker har använt för att lägga en förtrollning på greve Tatharim. Denna magiska ring bars av hans halvalviska hustru, men gick förlorad strax innan rollpersonerna kom fram till området.

Även de två sista äventyren tvingar ut rollpersonerna i det lömska träsket, som ingen människa ännu utforskat i sin helhet.

Äventyren är fristående från varandra och kan spelas antingen som delar av en kampanj eller som separata äventyr. Modulen går utmärkt att lägga in i vilken Expert DoD–värld som helst där det finns lömska träsk med hemska monster, eftersom den har väldigt få inslag som nödvändigtvis är knutna till Tolkiens Midgård.
— Johan Anglemark

CONAN PIRATEN

TYP: Drakar och Demoner-serien 14
PRIS: 29:-
UTFÖRANDE & INNEHÅLL: Pocket, 200 sidor; ytterligare noveller om Conan
FÖRFATTARE: Robert E. Howard med inhopp av L. Sprague de Camp
ORIGINALTITEL: *Conan the Freebooter*
REDAKTIONENS KOMMENTAR: *Conan piraten* är fjärde delen i Robert E. Howards världsberömda serie om den cimmeriske barbaren Conan, som ursprungligen skrevs i början på trettiotalet. Den innehåller fem noveller som alla är skrivna av Howard själv; två av dem har emellertid skrivits om lite grann av L. Sprague de Camp för att passa in i Conanserien.

Novellerna är i kronologisk ordning : 'Hökar över Shem' där Conan hamnar mitt i palatsintrigerna i staden Asgalun; 'Den svarta kolossen' som handlar om den stygiske ärkemagikern Thugra Khotan som efter tretusen års sömn återigen väcks av en oförsiktig gravplundrare; 'Skuggor i månskenet' där Conan är den ende överlevande ur en vild hop kozakiska rövare, och han får tillfälle att hämnas på den som förintade rövarna. Efter hämnden hamnar han och en ung prinsessa på en mystisk ö ute på Vilayetsjön; 'Örnarnas stig' följer Conan när han försöker undkomma den general som jagat ikapp honom och den piratbesättning han samlat runt sig, och slutligen; 'En häxa skall födas' — en Conanklassiker som handlar om vad som händer när en ung prinsessa faller offer för sin trollkunniga tvillingsyster som varit försvunnen under hela sitt liv och plötsligt återvänder från det fjärran Khitay.

Den här bokens stora fördel är att den som sagt uteslutande består av Howards egna ursprungliga Conan-noveller från 1934, och inga av de senare berättelser som skrivits under 80-talet. Flera av namnen är klassiker, som till exempel den suggestiva 'En häxa skall födas'. Den novellen har också en av de intriger som bäst lämpar sig för ett rollspelsäventyr av alla Howards Conan-berättelser.
— Johan Anglemark

ELRIC PÅ ÖDETS HAV

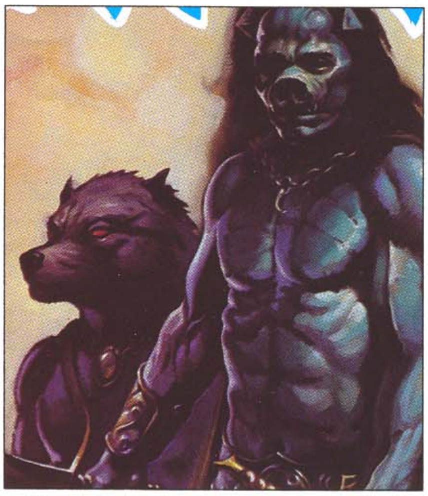
TYP: Drakar och Demoner-serien 15
PRIS: 29:-
UTFÖRANDE & INNEHÅLL: Pocket, 160 sidor; Elric söker svårmodigt vidare
FÖRFATTARE: Michael Moorcock
ORIGINALTITEL: *The Sailor on the Seas of Fate*
REDAKTIONENS KOMMENTAR: Detta är ytterligare en fantasyklassiker, del två i Moorcocks bokserie om Elric. Den kommer kronologiskt mitt emellan *Elric av Melniboné* och *Vita vargens öde*. Av upphovsrättsliga skäl kunde vi tyvärr inte publicera dem i rätt ordning, men det är helt fristående äventyr så det gör inte särskilt mycket.

När Michael Moorcock själv fick se våra utgåvor av hans böcker skrev han och talade om att han tyckte att de såg mycket bra ut, och att han skulle försöka läsa lite själv i dem. Han kan nämligen lite svenska eftersom han började skriva på Elricsagan under en Sverigevistelse i början på 60-talet, då han bodde i Kvickjokk och Upsala. Som han uttrycker det:

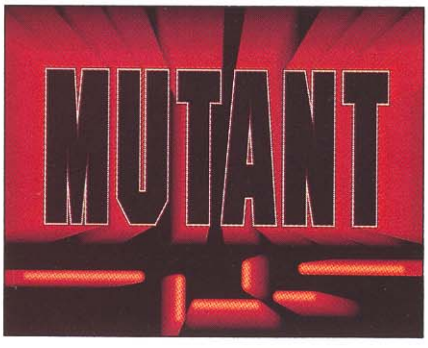
"So there you go — Elric comes home!"

Elric på Ödets hav handlar till första delen om hur Elric och hans mordiska runsvärd Stormbärare färdas till den dimension som ligger mellan alla världar och tider, men som själv inte tillhör vare sig någon tid eller värld. På detta plan finns emellertid rester av hjältar och varelser som flytt hit från alla möjliga världar och tidsåldrar. Efter att han tagit sig tillbaka till sin egen värld får vi följa Elric när han seglar till den glömda och okända djungelkontinent som Melnibonés förfäder kom ifrån för tiotusen år sedan, där han konfronteras med den siste överlevande människan där, mannen som har levt i tiotusen år, och med sin skyddsherre, kaosdemonen Arioch.
— Johan Anglemark

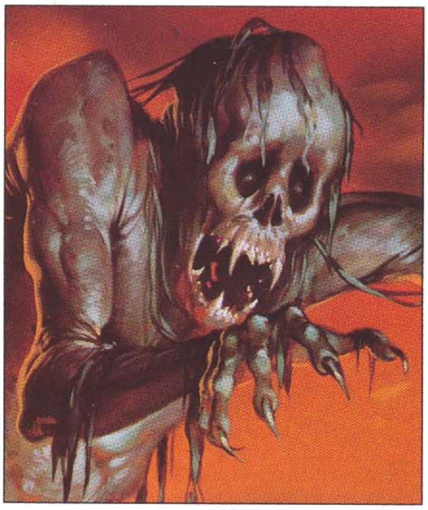
TRE HETA NYHETER FRÅN ÄVENTYRSSPEL!



*SHOGUNS VREDE
INTRIGER OCH ÄVENTYR I DEN UPPGÅENDE SOLENS LAND.*



*MUTANT
EXPLOSIV ACTION I EN MARDRÖMSLIK FRAMTID.*

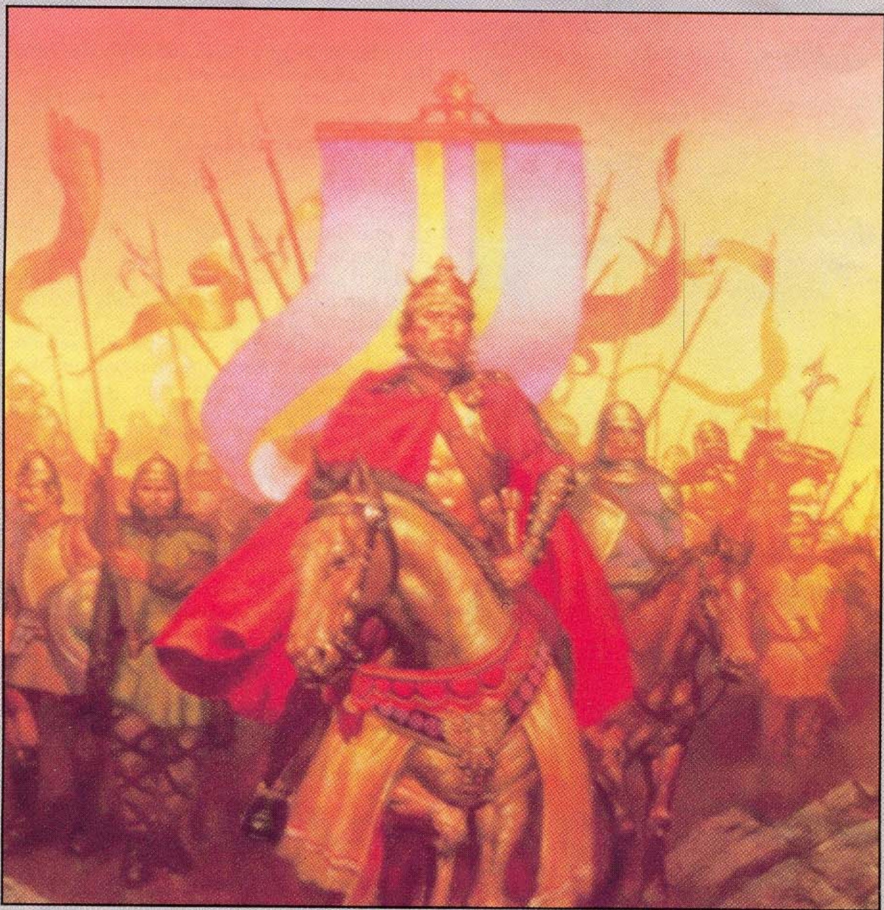


*FASORNAS TRÄSK
EN MARDRÖMSRESA I MIDGÅRDS TRÄSKMARKER.*

PÅ GÅNG

I oktober kommer Stjärnornas Krig Kampanj, Krigsherrar i öknen (ett äventyr till Sagan om Ringen), något till Mutant, Barbia (en äventyrsmodul till Expert och Ereb Altor) samt givetvis Sinkadus nr 21.

ARKIVET



EN BROTTSORGANISATION MED EN SKILLNAD, OCH ETT PORTRÄTTGALLERI FRÅN CORAMONDE

RÖDA FISKENS BRÖDRASKAP

Michael Geller, Olle Sahlin

Någonstans i Ereb finns en organisation utan namn. Den tycks finnas överallt och ingenstans, det enda spår den lämnar efter sig är mystiska stölder, kidnappningar där lösensumman alltid är precis vad de anhöriga har råd att betala, samt en imponerande mängd villospår.

Detta hemliga brödraskap är en bläckfisk vars mål är makt och lyx i så stor omfattning som möjligt. De medel som används för att uppnå detta mål är spionage, stölder, svindel och bortrövanden.

Organisationen har döpts till Röda fiskens brödraskap av de få som har mött den. Namnet kommer av den mystiska tatuering av en fisk över hjärtat på medlemmarna. Mycket mer är inte känt då tillfångatagna medlemmar brukar självförbränna och lämna en liten hög med aska som enda svar på frågorna.

ORGANISATION

Spritt över Ereb finns ett stort antal rum som har två saker gemensamt; deras lägen är kända av endast ett fåtal, och i mitten av varje rum finns ett stort bord format som en ellips.

I dessa rum möts brödraskapets styrande råd, som består av representanter från organisationens fyra olika grupper av specialister: skådarna, lyssnarna, brännarna och de brända. Rådsmötena leds av en särskild ålderman, den främste av lyssnarna. Varje rådsgrupp består av tre representanter från varje gren av organisationen och dessa sitter samlade vid varsin av ellipsens "sidor".

På mötena avhandlar varje grupp sitt område; skådarna har hand om rekrytering och den inre säkerheten, lyssnarna rapporterar om det ekonomiska läget och tar upp förslag till nya operationer, brännarna behandlar skådarnas förslag över möjliga aspiranter till de brända, och de brända går igenom lyssnarnas förslag och svarar på om de är genomförbara.

Till lyssnarna i rådet rapporterar ett antal duetter, bestående av en lyssnare och en skådare. Duetterna är säkerhetslänken i kedjan mellan rådet och brödraskapets armar. Varje duett vakar över och samordnar ett antal av dessa armar, vanligtvis tre till sex stycken. Armarna styrs av en triad bestående av en bränd som sköter specialuppdragen, en lyssnare vars ansvar är att ta emot uppdrag och dela ut jobb, och en skådare som svarar för säkerheten och rekryteringen av nya medlemmar. Under triaden finns organisationens fotfolk, tio till tjugo ädlingar och äventyrare som genomför de uppdrag som triaden delar ut.

En uppskattning av antalet medlemmar stannar på cirka 300-500 stycken.

REKRYTERING

Brödraskapet är uppbyggt av ädlingar utan större arvsutsikter. När de har lärt sig det grundläggande om administration och vapenbruk strövar de uttråkat omkring mellan fester och jakter. Det är bland dessa som skådarna finner lämpliga kandidater. Brödraskapet närmar sig med försiktiga förslag, man lockar med pengar, mystik och äventyr. Om detta möts med intresse adopterar en skådare den utvalde. Aspiranten får ett uppdrag och om detta genomförs med elegans och på ett sätt som passar brödraskapets filosofi, får han en inbjudan att komma till triadens "hov", vanligtvis under förevändning att bli medlem i någon barons jaktsällskap, någon kaptens hird eller som någon köpmans vaktchef. Om brödraskapet är missnöjt med aspirantens uppförande avlivas han diskret.

Efter cirka ett år av träning i spionage, utpressning och stöld, och utbildning i konsten att lägga ut villospår, kommer aspiranten att bli medlem i brödraskapet som rekryt och får leva ett äventyrligt liv som spion och gentlemannatjuv. Om han under denna tid visar en fallenhet för magi kommer han att rekryteras till skådarnas och brännarnas led; om han är en skicklig strateg och ledare kan han bli en lyssnare. Det fåtal som är tillräckligt äventyrliga och hänsynslösa, och är beredda att offra sin själ för makten får chansen att bli en av de brända.

PERSONAL

Brödraskapets medlemmar har klart definierade och specialiserade uppgifter och är organiserade i fyra olika grenar. Skådarna sköter rekryteringen och tar hand om övervakning och säkerhet;

lyssnarna sköter det administrativa; brännarna är en liten grupp besvärjare som är specialiserade på andar och demoner; och de brända är de aktiva "busarna".

REKRYTER

Dessa uttråkade ädlingar utgör basen i brödraskapet. De utför de normala uppdragen såsom enklare stölder, spionage och förskingring. Deras belöning är äventyr, intressant information om sina bekanta, släktingar och fiender, samt pengar.

SKÅDARNA

Skådarna övervakar organisationen. Under trans ser de vad rekryterna gör och får omedelbart reda på om en rekryt har gjort bort sig och/eller åkt fast. I så fall kallas en eller flera brända in för att eliminera problemet och rekryten. En andra funktion är att finna och övervaka aspiranter till brödraskapet.

LYSSNARNA

Lyssnarna tar reda på var det finns rikedomar att hämta genom kidnappningar och stölder, både på beställning och genom egna initiativ. Lyssnarna leder och fördelar arbetet på alla nivåer.

BRÄNNARNA

Brännarna är sällskapets kontakt med eldens elementarplan. De har det farliga uppdraget att binda elddemoner i de utvalda som skall bli de brända. De har ingen riktig kontroll över demonens styrka vilket medför att en tredjedel av alla rekryter slutar som en hög aska. Brännarna tar enbart order av sina tre rådsmedlemmar.

DE BRÄNDA

Med sina specialförmågor, sin erfarenhet och totala hänsynslöshet utgör de brända brödraskapets spjutspets. När en arm har upptäckts är det de brända som eliminerar syndarna. En icke önskvärd aspirant blir ett snabbt avklarat problem för någon bränd. Till detta kommer alla speciellt svåra uppdrag som till exempel stölder av artefakter, och penetreringar av andra hemliga sällskap.

De brända är uppdelade i två grupper, dels de som finns i triaderna i varje arm och dels de som lyder direkt under de tre brända i rådet och arbetar som fria agenter.

BRÖDRASKAPETS MAGI

SKÅDARNAS MAGI

De rekryter som har visat fallenhet för magi och har valt skådarnas grupp, går en svår men säker väg som lärling till någon av de som direkt lyder under de tre rådmän som är skådare. Utåt sett kan förhållandet vara vad som helst, till exempel som revisor åt någon köpman, yngre rådgivare åt någon greve eller till och med som "arbetsgivare" för någon lärd man. När sedan rekryten har uppnått tillräcklig skicklighet i illusionism är han färdig för fältuppdrag.

BRÄNNARNAS MAGI

Brännarna är besvärjare som har kombinerat elementarmagi med schamanism. De kan binda mindre andar och elementarer i föremål och personer. De har dessutom slutit en pakt med vissa elddemoner. Demonerna låter sig bindas i människor mot att de får deras själ som pris. Särskilt de mäktigare demonerna brukar stanna länge, ibland i många hundra år mot att de får "ta över" den brände då och då.

DE BRÄNDAS FÖRMÅGOR

De brända har ingen egen magi men de demoner som är bundna i dem har vissa förmågor som de kan använda. Dessa förmågor fungerar på ett sätt som liknar sändebudens gudagåvor där en del fungerar automatiskt utan PSY-avdrag och en del som kräver detta.

Mörkersyn: automatisk. Den brände kan se obehindrat i mörker, även sådant av magisk natur.

Tända eldar: kostnad 1 PSY-poäng per tillfälle. Den brände vidrör det han vill tända (enbart naturligt brännbara ämnen) och behöver ej slå för att lyckas.

STY-ökning: den brändes STY ökar permanent med 1T3.

SMI-ökning: den brändes SMI ökar permanent med 1T3.

PSY-ökning: den brändes PSY ökar permanent med 2T6.

Självförbränning: den brände kan som en terminal åtgärd förbränna sig själv. Detta betyder naturligtvis slutet för den brände men frihet för elddemonen som återgår till sitt eget plan.

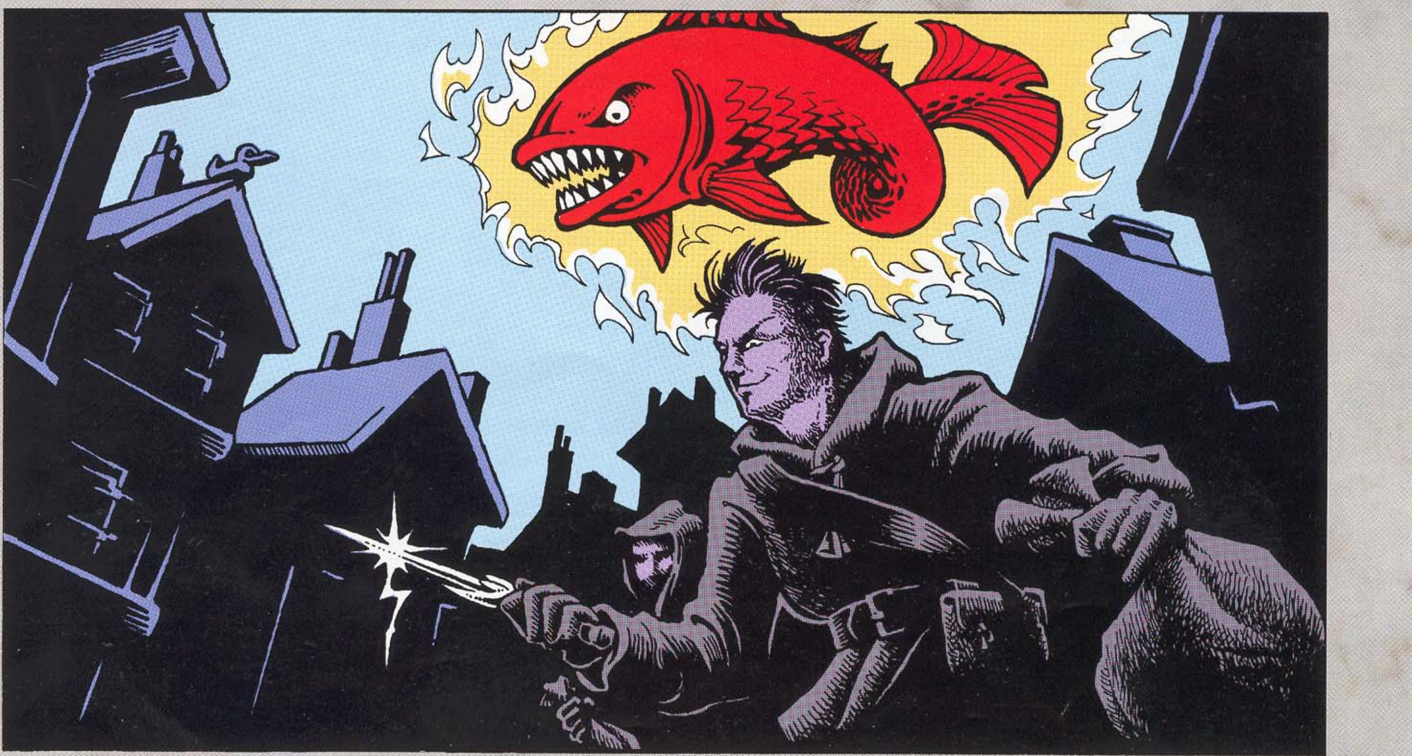
Hypnos: förmågan att ändra en persons minnen eller att få den att göra något som ej strider mot personens natur. Den brände måste övervinna offrets PSY med sin egen PSY för varje ny fras eller kommando, till en kostnad av 1 PSY-poäng per fras.

Exempel på fraser: Du var på torget igår kväll. Du såg en man smyga omkring. Han liknade vaktkaptenen. Han var förklädd.

Detta inplanterade minne skulle innebära fyra PSY-strider. För varje strid blir det även svårare att vinna nästa då PSY-poängen sjunker med 1 poäng för varje gång. Förlorade PSY-poäng återhämtas på sedvanligt sätt.

Fler exempel: Tag den här säcken. Gå förbi vakten.

Kommandona får inte strida mot en normal människas självbevarelsedrift om de skall utföras utan problem. Att sedan säcken bär ett emblem från kung-



ens skattvalv och att den innehåller stöldgods, är ett senare problem för offret.

Livsförlängning: den brändes livslängd varierar med hur nyfiken demonen är på världen. Ibland kan livslängden bli så lång som flera hundra år, i synnerhet om demonen själv får ta över den brände för egna projekt då och då.

I vissa fall är demonen extra stark varvid den brände kan få ytterligare specialförmågor.

STYRKA OCH SVAGHETER

Som man snabbt blir varse har brödraskapet stora fördelar då de kombinerar en väl uppbyggd organisation med tjuvfärdigheter, kunskap om sina offer och magi. Det går att med lite tur och skicklighet avslöja en medlem eller till och med en hel arm. Problemet är att armen snabbt skärs av, eller så elimineras den tillfångatagne kvickt och diskret. Styrkan sitter i duetten som snabbt meddelar rådet, varpå en patrull brända sänds ut för att städa upp i den eventuella röran. Rekryterna känner till en del av de övriga rekryterna i sin arm och lyssnaren i triaden. Triaden känner inte till var dess styrande duett finns och vilka den består av. Duetterna i sin tur lämnar sina rapporter till anonyma rådmän.

Allt detta antyder en osårbar jätte som rollpersonerna inte har en chans emot och detta är i mångt och mycket sant. Men brödraskapet har ett par svagheter som kan utnyttjas av de som känner till dem. Brödraskapets svaghet för att göra saker med elegans och finess har ibland slagit över till den grad att vissa projekt har slutat med en rejäl förlust eller till och med upptäckt. En kupp som inte kan utföras med finess och elegans är nämligen ingen kupp utan bara simpelt landsvägsröveri i brödraskapets ögon. Att utläggen för en stöld av en bägare värd 500 guldmynt uppgår till ett par tusen är ett tillfälligt bakslag, men inget att skämmas för om pengarna kan anses väl värda och ge upphov till en bra historia.

Brödraskapets andra svaghet är dess medlemmars förakt för kvinnors förmågor, eller snarare okunskap om att kvinnor är tänkande varelser som inte bara är ting att förföra eller bedra. Mer än en operation har stoppats och mer än en arm har avslöjats när det förförda offret har visat sig besitta en för brödraskapet oväntad intelligens och kampvilja. Inte heller har dessa fakta nått fram till rådet, som ser den höga frekvensen av incidenter där bedragna kvinnor har krossat både en och flera armar, som ett mystiskt statistiskt fenomen.

RÅD TILL SL

Brödraskapet är tänkt att följa den tradition som har etablerats av organisationer som SPECTRE hos James Bond och 8 hos Mandrake, alltså en sorts odödlig bläckfisk som har infiltrerat hela eller delar av samhället. Det är inte meningen att spelarnas rollpersoner skall kunna vara medlemmar i den, utan den skall enbart vara en svårupptäckt återkommande fiende. Bara om RP är mycket skickliga bör de få en möjlighet att slå ut någon av armarna, men för att få chansen att kunna göra detta krävs unika dåd, övermänskliga spaningsinsatser och en otrolig tur. Detta kommer dock att medföra att rådet uppmärksammar dem och kanske beslutar sig för att göra något åt ofredarna...

Hur hårt och hur ofta än RP trampar på bläckfiskens armar finns hjärnan alltid kvar och bygger upp nya armar på andra ställen.

SL bör komma ihåg att för många meningslösa strider blir tråkigt i längden. Brödraskapet är en trevlig fiende att använda då och då som lite krydda i grytan.

Under rollpersonernas första kontakter med organisationen är det inte ens nödvändigt att de inser att de har råkat ut för en sådan. Låt den insikten få växa fram under en längre tids kampanjspelande.

MIKAL NAURUDUN DARIUS' ÖDE

Låt oss följa en typisk karriär i den röda fiskens brödraskap.

Mikal Naurudun Darius, den hynsolgiske baronen Moshes sextonde son, var uttråkad då han hade femton små hinder framför sig innan han skulle kunna få nytta av sin goda utbildning. Skådaren Akane Järnbärare fann i Mikal en lämplig kandidat till brödraskapet, och Mikal var inte svårövertalad.

Det första uppdraget blev att styra bortrövandet av baron Moshes gode vän greve Hamfas dotter, den ljuva Malmolina. Det blev ett lätt jobb för Mikal att nästla sig in i grevens hov och med hjälp av anonyma kärleksbrev lura den oskuldsfulla Malmolina till en sen ridtur invid en mörk skog nära grevens slott. När de förskräckta portvakterna fann Malmolinas ensamma häst komma strövande mot dem vid midnatt slog de genast larm. Så som den "riddersman" han var ställde sig Herr Mikal sig i spetsen för ett uppbåd i jakten på den försvunna. Hela natten red de i skogen tills de fann platsen för dådet. De fann ett brev som Mikal red i sporrsträck med till den förkrossade greven. Under hela denna sorgliga historia innehade Mikal det farliga jobbet som greve Hamfas förhandlare och budbärare till de lede kidnapparna. Efter intermezzots lyckliga men något dyra upplösning belönades den "tappre" Herr Mikal rikligt av den lättade greven och fick en rekommendation från Akane. I triumf for Herr Mikal hem till sin glädjestrålande far som äntligen kunde hysa ett hopp om att det skulle bli något av sonen.

När en månad hade gått, nåddes Mikal av en inbjudan till baron Vityxnes jaktslott i den mörka skogen. Efter ett år i baronens följe, vilket i själva verket är en av brödraskapets självständiga filialer, återvände Herr Mikal hem med de högsta utmärkelser, för att sedan kretsa omkring bland de lokala hoven. Han byggde snabbt upp ett rykte som riddersman och charmör. Väl ansedd och välkommen i alla hov var han alltid beredd att rida ut mot tjuvar, banditer och kidnappare. Hans flair för att använda diplomati före svärdet skänkte honom även beundrare bland de äldre. Allt detta gav Mikal ett mycket gott rykte trots att de flesta hov han besökte ofta hemsöktes av tjuvar och annat vid tidpunkten för hans besök. Vanligtvis kunde förövarna snabbt gripas, och då mer än en gång av Mikal själv. Under tiden avancerade han inom den röda fiskens brödraskap, en organisation vars kännetecken är en mångfald villospår och oskyldiga som får bära skulden.

Efter ett par år av djärva kupper och smidiga planer uppmärksammades Herr Mikal av duetten som förde fallet vidare till sin rådman. Rådet fann Mikal Darius värdig den högsta äran — att bli en bränd. Detta innebär att ett magiskt sigill tatueras på den utvaldes bröst, vid vilket en mindre elddemon binds. Den brände får därmed förmågor som att se i mörker, kunna tända eldar med händerna, får STY och SMI ökade en smula, får ordentligt ökad PSY, och får därutöver förmågan att hypnotisera. Andra effekter kan förekomma beroende på elddemonens styrka och art. Det hela är lite av ett lotteri då den utvalde i ett fall av tre förvandlas till aska.

Mikal Darius var en spelare av naturen som såg sin lycka stå högt, tackade naturligtvis ja till chansen, väl medveten om att han sålde sin själ mot makt, lyx och äventyr.

Den långa och komplicerade ritualen förbereddes. På Mikals bröst ovanför hans hjärta tatuerades in de runor som skulle bilda det sigill som när ritualen var klar och demonen var bunden skulle få formen av en flammande fisk.

I en djup bergasal, till skenet från hundratals ljus, facklor och eldar, till ljudet av dunkande trummor och där luften stank av arkan rökelse började brödraskapets besvärjare ceremonin. I mitten av rummet låg den utvalde fjättrad av stålband och kedjor med fem lägre besvärjare som höll stilla armar, ben och huvud så att den utvalde inte skulle skada sig under ceremonin.

Porten till eldplanet öppnades och salen genljöd av dånet från tusentals elddemoner, men när de rituella orden för kallandet rullade ut i hallen blev det tyst. Alla förstummades, endast ceremoniförrättaren hade kvar sin röst och hans kallelse var som en viskning. Plötsligt fylldes salen av dånet från en elddemon, en demonherres dån. Temperaturen steg till det outhärdliga innan ceremoniförrättaren fann orden att binda demonen vid sigillet.

Den brände Mikal Naurudun Darius, från och med nu enbart Naurudun reste sig upp, sprängde stålfjättrarna och skakade av sig kedjorna. Aldrig mer skulle han behöva smyga omkring i natten som en simpel tjuv.

Gudar & Hjältar

SLP FRÅN KAMPEN OM CORAMONDE

Johan Anglemark

Bok nummer 13 i Äventyrsspels bokserie, *Kampen om Coramonde*, handlar om prins *Sprättbock*, som när hans far Handfast dör blir utmanövrerad från tronen av sin yngre halvbror *Starksvärd* och den onde hovtrollkarlen *Yardiff Bey*. I kampen för att återvinna sin tron får Sprättbock hjälp av bland andra det trollkunniga syskonparet deCourteney, som frammanar en pansarbandvagn från vietnamkriget för att försöka besegra en sägenomspunnen drake som Yardiff Bey skickar emot dem; grannstaten Frihetens port under sin konung, den berömde *Ingriparen*, som kan döda såväl vildsvin som bepansrade generaler med blotta händerna; och inte minst av de krigiska nomaderna från *hästblodsfolkets* stammar.

Här följer nu en beskrivning av en del personer och deras magiska föremål som du kan använda i din EDD-kampanj om du har lust.

PRINS SPRÄTTBOCK

Prinsen är en magerlagd nittonåring med rakt mörkt hår, ljusbruna ögon och ganska mörk hy. Han bär läderrustning eller ringbrynja beroende på om han förbereder sig på strid eller på långfärd. Han är väldigt förtjust i att dölja ansiktet bakom en ljust lackerad *alebowrensk* krigsmask med färggranna fjäderplymer. Hans mål i livet är att störta halvbrodern och återta Coramondes tron, för att omintetgöra Yardiff Beys mörka planer. Han har gått i skola hos flera mycket skickliga svärdsmästare, och är därför nästan lika skicklig som sin halvbroder med vapen. Han bär det magiska bredsvärdet *Bjälke*.

STY	15	SMI	13	KAR	18
STO	12	INT	16	SB	—
FYS	15	PSY	16	KP	14

Förflyttning: L11
Färdigheter: Administration/Juridik 15, Geografi *Månskärans länder* 15, Heraldik 16, Historia 12, Läsa/Skriva *modersmålet* B5, Områdeskännedom *Coramonde* 20, Dra vapen 10, Karate 5, Taktik 15, Sjunga & Spela B3, Överklasstil 20, Finna dolda ting 10, Upptäcka fara 12, Ilmarsch 8, Rida 15.
Vapenfärdigheter: Bredsvärd 16, Långbåge 15, Medelstor sköld 15.
Utrustning: Bredsvärdet *Bjälke*, långbåge, heltäckande läderrustning, lång ringbrynja, armskenor.

SVÄRDET *BJÄLKE*

Bjälke är ett magiskt bredsvärd med ett korgliknande hjalt som skyddar bärarens hand. Klingan är smidd i en okänd metall som påminner om tenn, men är hård som stål. På hjaltets ändknapp är en mycket komplicerad trollruna inristad, som gör att svärdet aldrig blir slött. På var sida om klingan, just ovanför de smala blodskårorna, står namnet *Bjälke* inpräglat. Klingan känns onaturligt vass, vassare än ett rakblad. Det förvaras normalt i en skida av svart blankpolerat fiskskinn med ljusa mässingsbeslag. Svärdet är försett med FÖRTROLLA VAPEN E3, SIGILL E3, PERMANENS E3, och NEXUS E2, och magin aktiveras när svärdet dras ur sin skida.

STARKSVÄRD, SPRÄTTBOCKS HALVBROR

Starksvärd liknar inte Sprättbock särskilt mycket. Han är ett par år yngre, högrest, och ganska mörk i hy och hårfärg. Dessutom är han en oerhört skicklig svärdsman. Han bär det magiska svärdet *Eldsbloss*, eller *Flamtunga* som det egentligen heter.

STY	17	SMI	13	KAR	16
STO	15	INT	12	SB	—
FYS	17	PSY	13	KP	16

Förflyttning: L11
Färdigheter: Administration/Juridik 12, Geografi *Månskärans länder* 15, Heraldik 12, Historia 12, Läsa/Skriva *modersmålet* B5, Områdeskännedom *Coramonde* 18, Dra vapen 18, Överklasstil 20, Finna dolda ting 10, Upptäcka fara 6, Ilmarsch 16, Rida 15.
Vapenfärdigheter: Slagsvärd 19, Långbåge 18, Medelstor sköld 17.
Utrustning: Slagsvärdet *Eldsbloss*, långbåge, lång ringbrynja, armskenor.

SVÄRDET *ELDSBLOSS*

Eldsbloss är ett stort slagsvärd med en skimrande blank grönblå klinga som har många inläggningar av runor och tecken slingor. När den magiska besvärjelsen *Rydw i eisiau tân nawr!* utläses så börjar klingan först glöda, blir så tvärt vit av hetta, och börjar sedan brinna med flammor och gnistor. Magin är ELD E3, KNÄCKA E2, FÖRTROLLA VAPEN E3, ett SIGILL E2, två SIGILL E3, en PERMANENS E2, två PERMANENS E3 och NEXUS E6.

YARDIFF BEY

Trollkarlen Yardiff Bey lär vara över hundra år gammal, men ser inte ut att vara äldre än fyrtio-femtio. Han är svartmuskig och kraftigt byggd, med ett konstgjort grönt vänsteröga av malakit och silver, och han är alltid klädd i svart. Han har ett magiskt luftskepp som han kallar *Molnhärskaren*, och ett förtrollat bredsvärd vid namn *Dödsruna*.

STY	15	SMI	15	KAR	16
STO	15	INT	18	SB	—
FYS	15	PSY	25	KP	15

Förflyttning: L11
Färdigheter: Elementarmagi 20, Illusionism 20, Nekromanti 20, Mentalism 20, Administration/Juridik 20, Astrologi 15, Giftkunskap 18, Geografi *Månskärans länder* 20, Historia 20, Läsa/Skriva *modersmålet* B5, Läsa/Skriva *Shardishku-Salamás fornspråk* B5, Områdeskännedom *Coramonde* 20, Språkkunskap 20, Bluff 18, Förhöra 20, Övertala 20, Förklädnad 17, Lyssna 16, Taktik 15, Överklasstil 20, Finna dolda ting 20, Upptäcka fara 20, Rida 15.
Besvärjelser: Alla i sina magiskolor, med skicklighetsvärde = (25-skolvärde).
Vapenfärdigheter: Bredsvärd 14, Medel sköld 11.
Utrustning: Bredsvärdet *Dödsruna*, tjockt tyg, all upptänklig magikerutrustning inklusive formelböcker.

SVÄRDET *DÖDSRUNA*

Detta magiska bredsvärd ser helt normalt ut, bara väldigt välvårdat och gjort av en ovanlig metall. Det har de ständigt aktiverade besvärjelserna FÖRTROLLA VAPEN E2, RÖTSÅR E2, två SIGILL E2, två PERMANENS E2 och NEXUS E4.

RÖTSÅR

Skola: N
Skolvärde: 15
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: särskild

Sår hos den som drabbas av denna besvärjelse läker inte, och för varje dag som går utan att rötbesvärjelsen har övervunnits förlorar den förhäxade ytterligare 1 KP tills han dör. Besvärjelsen kan endast hejdas genom att någon lägger en HELA på den förhäxade, och att helningsbesvärjelsens effektgrad då övervinner rötbesvärjelsens på motståndstabellen. Endast ett försök kan göras per dag.

LUFTSKEPPET *MOLNHÄRSKAREN*

Detta är ett femton meter långt, rovfågelliknande fartyg byggt av en silverglänsande metall, buret på pelare av eld. Yardiff Bey fick tre skickliga dvärgsmeder att bygga det med hjälp av några frambesvurna jordgnomer, i utbyte mot hans vänstra öga. Det är byggt i meteoritmetall och drivs framåt av en fängslad eldsalamander, vars alla krafter med hjälp av okända kraftfulla ritualer kanaliseras så att skeppet får lyftkraft och kan styras med viljestyrka. Salamandern har PSY 15, och man måste övervinna dess PSY på motståndstabellen för att kunna använda skeppet. Misslyckas man förlorar man 1T6 PSY. Besvärjelsen som håller salamandern fången har effektgrad 10. I skeppets styrhytt finns ett system av linser som gör att man kan se vad som händer på marken.

Hela skeppet har pansar med abs 5, och 75 KP. Dess hastighet och manöverförmåga halveras när det har förlorat 1/3 av sina KP, och det måste landa inom en minut när det har förlorat 2/3 för att inte störta. Det kan sedan inte flyga förrän det har reparerats.

Det kan bära upp till 120 BEP (motsvarande STO 40), och har en maximal flyghöjd av en kilometer. Det kan förflytta sig med en hastighet upp till F30. Dess manövervärde är 8 (se Monsterboken II).

INGRIPAREN

Ingriparen är kung över den oberoende staden Frihetens port. Han är i 25-årsåldern och döptes till *Toa-wa-Day*, vilket betyder 'Det rättvisa och snabba ingreppets herre', men han kallas vanligen för *Ingriparen* eller *Vargbrodern*.

Han är mycket kortväxt, bara 160 cm lång, men väldigt muskulös och enormt vig. Hans hår är ljust och hans hy solbränd. Han levde i sex år hos det primitiva ylfrändsfolket som tonåring, och kan därför kommunicera med sina vänner vargarna. Han vägrar också att bära någon som helst rustning.

Han har inga normala vapen, utan endast ett par stridshandskar. Den vänstra täcker handen från handleden upp till de mellersta fingerlederna, och består av tunga metallplattor fastflätade med läderremmar. Den högra handsken är i kraftigt läder och är snörd ända upp till armbågen. Den slutar i fem långa rakbladsvassa metallklor.

STY	20	SMI	19	KAR	15
STO	11	INT	18	SB	—
FYS	20	PSY	16	KP	15

Förflyttning: L12
Färdigheter: Administration/Juridik 18, Geografi *Månskärans länder* 18, Heraldik 16, Historia 16, Läkeörtskunskap 16, Läkekonst 14, Zoologi 16, Läsa/Skriva *modersmålet* B5, Områdeskännedom *Coramonde* 17, Taktik 18, Två vapen (höger hand/vänster hand) 19, Överklasstil 17, Hoppa 18, Klättra 15, Lyssna 17, Finna dolda ting 17, Upptäcka fara 16, Ilmarsch 20, Jaga 18, Spåra 15, Överlevnad stäpp 19, Rida 15.
Vapenfärdigheter: Vänster stridshandske 19, 1T8+3 i skada; Höger stridshandske 19, 3T4 i skada.
Hjälteförmågor: Valfria motsvarande sammanlagt 10 HP.
Utrustning: Två stridshandskar enligt ovan.

HÄSTBLODSFOLKET

Hästblodsstammarna är nomader som bor i högländerna nordost om Coramonde. De slår upp provisoriska tältläger där de vistas, och en gång om året sammanstrålar alla stammarna till en vitt utbredd tältstad med kilometervis utspridda övningsfält, djurinhägnader och tältklungor runt olika klanstandar. Var och en av de fem stammarna styrs av en stamhövding, som i sin tur är underställd en överhövding. När de drar ut i krig innehas dock befälet av en krigshövding som är utsedd i tvekamp. Han åtnjuter mycket hög prestige, och kan välja och vraka bland stammarnas kvinnor. Hans ämbetstecken är ridpiskan.

Hästblodsfolkets män och kvinnor är rödlätta och kortväxta, med långt rakt halmliknande ljust eller rött hår som de vanligtvis sätter upp som hästsvans. Männen bär ullpälsjackor och byxor av ylle eller silke, och de smyckar sig med armband och armringar. De bär också ridbyxor och ridstövlar i garvat läder, men aldrig sporrar, och ridpiskor används endast som ämbetstecken för ledare. Kvinnorna bär alltifrån tonåren fantasifulla individuella klädedräkter, och är väldigt förtjusta i smycken och kosmetika. Bägge könen tatuerar sig gärna.

De är väldigt förtjusta i musik, och alla bruksföremål de använder är smakfullt utformade konsthantverk. Det är ett jämlikt folk, där många kvinnor är jägare och en del till och med krigare. De dyrkar hästar, som de anser är lika mycket värda som människor, och gör ingen skillnad på hästdråp och människodråp.

De älskar tävlingar till häst: kapplöpningar, hinderlopp, och andra, farligare, grenar som att hoppande byta sadel med varandra i full galopp, eller att stå bredbenta på två ihopbundna vilt skenande hästar, med ett ben på varje, och samtidigt skjuta prick med sina tunga pilbågar. De är också barnsligt förtjusta i en sport de kallar *löpa mjödlopp*, vilket innebär att två tävlande hoppar växelvis på vänster och höger fot uppe på ett bord och tömmer mjödkrus efter mjödkrus, samtidigt som jublande stamfränder hugger efter deras ben med korta kroksablar.

De är fruktade krigare, men är mer vildsinta än disciplinerade, och deras favoritvapen är svärd, särskilt kroksablar, dolkar, spikklubbor, sammansatta bågar som de kan använda från hästryggen utan avdrag på CL, kastspjut och *atlatl*. Deras sköldar är färgglatt målade

ATLATL

Detta är en märkligt formad stridsdiskus med rakbladsvassa eggar som kan döda en oskyddad man på över sextio meters håll. Den är dock mycket svår att använda. Om den missar återvänder den som en bumerang.

Fattning: 1H
STY-grupp: 1
Skada: 1T10
BEP: 1
Typ: T
Räckvidd: STYx10 meter

TYPISK HÄSTBLODSMAN

STY	12	SMI	12	KAR	11
STO	11	INT	11	SB	—
FYS	13	PSY	11	KP	13

Förflyttning: L10
Färdigheter: Läkeörtskunskap 8, Områdeskännedom *Högländerna* 15, Sjunga & Spela B2, Hoppa 10, Provsmaka 6, Upptäcka fara 8, Ilmarsch 12, Rida 18, Djurträning riddjur 15, Fiska 10, Jaga 14, Orientering 13, Spåra 15, Överlevnad stäpp 17.
Vapenfärdigheter: Kroksabel/Stridsklubba 11, Dolk 10, Sammansatt båge 12, Kastspjut/*atlatl* 13, Liten sköld 12.
Utrustning: 1-3 vapen, häst och en liten ryggsäck med mat, örter och annat de kan behöva.

BALANSKONSTER

NÅGRA TRADITIONELLA PROBLEM OCH FÖRSLAG TILL LÖSNINGAR

Dag Stålhandske

Som rubriken antyder avser den här artikeln att ta upp vissa problem som de flesta SL förr eller senare konfronteras med. Jag vänder mig främst till mindre erfarna spelledare men jag tror att även de som är lite äldre i hobbyn skall finna några nya, intressanta idéer. I likhet med flera av mina tidigare artiklar behandlar den främst DoD och Mutant, men går i de flesta fall att tillämpa utan ändring till andra rollspel. Om du bara har tillgång till vanliga DoD (ej Expertreglerna) eller Mutants grundregler bör du veta följande:

FV eller färdighetsvärde är den grad av skicklighet man har uppnått i en färdighet. Det är det värde som står uppskrivet på rollformuläret.

CL eller chans att lyckas är sannolikheten att man skall lyckas sedan man har modifierat FV efter omständigheterna, alltså det värde man skall slå under för att lyckas.

Märker du någon färdighet i texten som du inte känner igen behöver du bara hoppa över stycket eftersom det inte gäller dig.

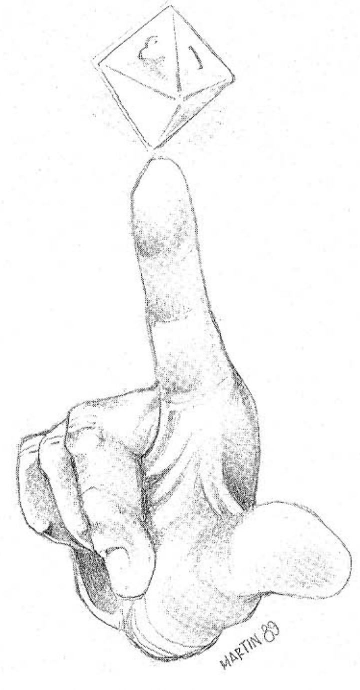
FÄRDIGHETER ANVÄNDS FÖR LITE

Har dina spelare klagat på att man använder för lite färdigheter i kampanjen? Förmodligen är det åtminstone delvis deras eget fel då de brister i uppfinningsrikedom och kreativt användande av färdigheterna. Det du kan göra är först och främst att omstrukturera dina äventyr så att de lämnar stort utrymme för spelarnas initiativ och inte är alltför statiska och linjära. Nästa steg är att försöka få upp spelarnas ögon för lite udda sätt att använda färdigheter.

De flesta färdigheter kan användas till sin motsats; med färdigheten Läkekunskap (Medicin) kan man smitta ned folk med sjukdomar eller få dem att tro att de är sjuka, den som har färdigheten Övertala kan få en person att tycka riktigt illa om den åsikt man låtsas propagera för, med Fickstöld kan man lägga ner saker i folks fickor för att sedan anklaga dem för stöld, och har en rollperson färdigheten Spåra kan han (som det står i regelböckerna) använda den för att dölja sina spår.

En del färdigheter kan användas som en specialiserad Finna dolda ting.

Några exempel: med Förklädnad kan man undersöka om en person har klätt ut sig, kan man Historia kan leta igenom exempelvis en grav efter historiska anakronismer och har man färdigheten Gömma sig kan man förstås leta rätt på folk som har gömt sig. Regeltekniskt kan detta representeras genom att CL i att finna det man söker är FV i Finna dolda ting + halva FV i den aktuella färdigheten (frivillig regel). Detta skall tolkas som att den som har dessa färdigheter kan resonera i banor som: "om jag skulle gömma mig i det här rummet, var skulle jag gömma mig då?" Sålunda vet han var och vad han skall söka. Ibland kan SL bestämma att vissa saker endast kan upptäckas om man letar på det här sättet. Exempelvis torde det vara svårt att finna mer subtila historiska anakronismer om man inte kan historia.



Nackdelen med det här sättet att leta är att man sällan finner något annat än det man speciellt letar efter men det kan ändå vara ett nyttigt komplement till den vanliga undersökningen av ett område.

De flesta av oss skulle väl bli smickrade om någon visade intresse för och kunskap i ens favoritämne. Detta är ett utmärkt sätt att använda kunskaper på och så länge spelarna inte förfaller till besserwisserfasoner rekommenderar jag SL att ge rollpersoner som agerar så en bonus på reaktionstabellen.

Om man läser EDD:s regelbok finner man att många färdigheter överlappar varandra såsom exempelvis Områdeskännedom, Kulturkännedom och Historia. En spelare kan därför begära att få använda vissa färdigheter som andra, nära besläktade färdigheter, givetvis med lägre CL men i alla fall. Exempel: kan man hantera ett vapen måste man kunna vårda det och i så fall bör man kunna bedöma i vilket skick ett vapen är, vilket är nästan det samma som att värdera det. SL kan därför låta rollpersonerna ha en chans att värdera ett vapen som är 1/3 av chansen att hantera just det vapnet. Färdigheten Jaga i EDD ger en del kunskap om bytesdjurens beteende och kan sålunda användas som Zoologi, så länge det är frågan om ett djur som jagas.

Det här fenomenet att kunskap inom ett område underlättar inlärning inom ett annat kallas med en psykologisk term för positiv transfer. Enligt min bedömning föreligger det stark positiv transfer mellan följande färdigheter:

EDD

- Botanik-Överlevnad-Jaga
- Spåra-Jaga-Hantera fällor
- Jaga-Zoologi
- Överklasstil-Kulturkännedom *
- Geografi-Områdeskännedom-Historia **
- Gömma sig-Kamouflage

MUTANT 2

- Antropologi-Etikett
- Fickstöld-Illusionism
- Gömma sig-Kamouflage
- Teknik-Elektronik
- Administration-Förfalskning

Anm: Detta skall tolkas med att det råder stark positiv transfer mellan de färdigheter som är direkt förbundna med ett bindestreck. Alltså inte mellan exempelvis Spåra och Hantera fällor.

** Gäller bara i kulturer där det finns en överklass som har distanserat sig från den övriga befolkningen. Alltså inte stamfolk, karkioner och älvfolk, med mera.*

*** Förutsätter att de gäller samma men inte nödvändigtvis lika omfattande områden. Exempelvis kan det gälla Områdeskännedom för ett land som ligger på den kontinent vars Geografi man behärskar.*

Om SL vill kan han bestämma att mellan dessa färdigheter gäller detsamma som mellan FV i vapenfärdigheter av samma vapentyp enligt EDD. Detta innebär att om det råder positiv transfer mellan färdighet A och B är FV i färdighet B aldrig mindre än 1/3 av FV i A (avrunda nedåt) och vice versa. Exempelvis är FV i Spåra aldrig mindre än 4 om man har FV 14 i Jaga.

De flesta tycker nog att det skulle bli för krångligt att hålla reda på allt detta, men du bör i alla fall tillåta att man använder exempelvis Gömma sig som Kamouflage men med CL halverat, delat med tre eller fyra.

För att ytterligare uppmuntra nya sätt att använda sina färdigheter kan du bestämma (ytterligare en frivillig regel) att man kan få flera slag för att öka sina färdighetsvärden om man använder dem på lite udda och nya sätt. Motsvarande regel i EDD blir att man kan få mer än ett erfarenhetspoäng per färdighet och dag. Detta är inte orealistiskt eftersom nya och ovanliga sätt att begagna sina förmågor är mer lärorikt än att använda dem på samma sätt hela tiden.

OLIKA INTELLIGENS

Av allt att döma anser en överväldigande majoritet av alla rollspelare att ett bra äventyr skall innehålla deckargåtor, mysterier, problem eller andra utmaningar mot spelarnas intelligens och påhittighet.

Spelarnas intelligens och påhittighet? Just det. Min erfarenhet säger mig att de flesta spelare slarvar med att spela sin rollpersons intelligens. Om rollpersonen är smartare än sin spelare kan spelaren inte spela sin rollperson så intelligent som den är. I många fall försöker SL rätta till det här genom att då och då säga "okej, din rollperson är klipsk nog att inse att..." i regel till stor frustration för spelaren som känner sig dum och hade velat (och ofta kunnat) lösa problemet själv.

Är rollpersonen inte lika klyftig som sin spelare är denne förmodligen inte intresserad av att spela sin rollperson så dum som den är eftersom han skulle förlora på det. Är SL noggrann och sträng förbjuder han ibland spelaren att agera si eller så eftersom "hans rollperson inte är smart nog att komma på det". Det är ingen rolig lösning. Finns det något mer frustrerande än att tvingas skrota sina briljanta planer och agera på ett sätt som man vet är dumt? Dessutom uppmuntrar det knappast till listigt och kreativt spelande.

Vad har jag då som förslag till lösning?

Om rollpersonen är intelligentare än sin spelare kan man ge spelaren lite längre betänketid än hans rollperson får och/eller ge honom lite ledtrådar. Detta är bättre än att ge honom hela lösningen eftersom han får klura ut svaret själv.

Är rollpersonen inte lika klipsk som sin spelare kan du ge några av de goda idéer han kommer på till rollpersoner som är smartare än sina spelare. Om du ger bonus för goda idéer tillfaller de dock den spelare som kom på idén.

ROLLPERSONERNAS FÖRDELAR

Även om spelarna är intelligentare än sina rollpersoner kommer de ändå med stor sannolikhet att göra en del misstag som rollpersonerna förmodligen inte skulle begå. Dessa har nämligen ett par viktiga fördelar över spelarna:

1. Hur noga du än beskriver situationen för dina spelare är det ändå aldrig lika som att se det framför sig. En spelare kan glömma att undersöka ett föremål eftersom han helt enkelt inte minns att det finns i rummet. Rollpersonen som har föremålet framför ögonen skulle knappast begå samma misstag.

Jag har varit med om spelare som till och med har glömt vilket vapen deras rollperson har i händerna, en tabbe som ingen skulle göra om han själv höll i vapnet.

Eftersom man skiljer på speltid och verklig tid är just tidens gång en tredje sak som spelarna har svårare än sina rollpersoner att hålla reda på.

2. Rollpersonen har bott hela sitt liv i sin värld medan spelarna bara vet det förhållandevis lilla de har läst sig till.

En spelare som har vant sig vid att ständigt matas med färska nyheter om vad som händer i Angola, Afghanistan och Washington, samt att kunna nå vilken plats som helst på jorden genom att gå tio steg och lyfta på en telefonlur, kan mycket väl glömma hur långsamt (ur hans perspektiv) rykten och meddelanden färdas i rollpersonernas värld.

3. På samma sätt kan rollpersonerna sina yrken. Om SL säger att det regnar vet naturligtvis en rollperson som är jägare att han måste skydda sin bågsträng om han vill kunna använda bågen. Däremot skulle även en klok spelare kunna glömma det.

4. När man spelar hoppar man ofta över "tråkiga" situationer såsom händelselösa resor. Det är på sätt och vis synd ty spelarna får då betydligt kortare tid än sina rollpersoner att lägga upp planer, diskutera utrustning, et cetera.

Tänk dig en grupp rollpersoner som har råkat ut för en illusion som de alla uppfattar olika. Om SL har spelat sina kort väl inser inte hans spelare detta med detsamma. Då är risken överhängande att de aldrig märker det. Rollpersonerna däremot skulle förmodligen upptäcka det ganska snart eftersom de säkert diskuterar sina erfarenheter sinsemellan mer än spelarna gör. Om rollpersonerna rider i tre dagar måste man utgå från att de pratar och överlägger med varandra då och då under färden.

Med ledning av det ovanstående kan du nog bedöma när spelarna gör tabbar som inte deras rollpersoner skulle begå. I sådana fall kan du ställa en enkel fråga eller ett påpekande i stil med "tar du något vapen med dig?" eller "du har fortfarande dolken i handen". Är misstaget lite klurigare bör man bara ge dem en ledtråd istället. De flesta spelare tycker nog det är roligare om de själva får komma på det.

Vissa tabbar skulle en rollperson kunna göra under stress men det är mindre sannolikt att han begår dem än att spelaren gör det.

Exempel: En trollkarl tänker rusa in i ett rum och lägga en besvärjelse. För ungefär 30 minuter sedan upptäckte han att golvet i det rummet var gjort av järn och att han alltså inte kan lägga besärjelser när han står på det. Genom rollpersonernas fördelar nr 1 (Va?! Är vi i det rummet?) och nr 3 (Järn? Är det inte bly som stoppar magi? Nävisst, det var ju något annat spel!) inser man att trollkarlen visserligen skulle kunna begå det misstaget, stressad som han är, men att det är lättare hänt att spelaren gör det.

I sådana fall rekommenderar jag ett INT-kast för att avgöra om rollpersonen begår misstaget.

SPELARNAS FÖRDELAR

Även om rollpersonernas fördelar överväger så har ändå spelarna vissa fördelar över sina rollpersoner:

I regel är de bättre utbildade och besitter en hel del kunskap (främst inom naturvetenskap) som deras rollpersoner inte har tillgång till. Detta glömmer man ofta och därför blir inte sällan färdigheter som Räkning värdelösa. Vad har man för nytta av den färdigheten när SL ändå tillåter att spelaren beräknar integralen av derivatan med Simpsons formel genom att programmera sin FX-180P med 1024 delintervall?

Om ingen av rollpersonerna kan Räkning klarar de inte av att dela eventuellt byte förrän de har förvandlat det till mynt av samma valör (ett mynt till dig, ett mynt till mig...).

En spelare vars rollperson inte kan läsa och skriva skall inte få göra anteckningar under spelets gång eller läsa andra spelares anteckningar, såvida inte rollpersonen tar mycket god på sig att memorera det som spelaren vill skriva ned.

Inte heller bör du låta spelarna använda sina kunskaper till att göra stora upptäckter i sin värld (exempelvis Newtons lagar i DoD). Chansen att roll-

personen skulle komma på något sådant är närmast obefintlig.

En annan fördel spelarna har är att de nästan oundvikligen får ledtrådar från SL. När han beskriver en situation mer noggrant vet spelarna att de sannolikt kommer att råka ut för något viktigt eftersom SL annars skulle hoppa över det. Spelarna kan också dra slutsatser efter hur SL slår med tärningarna och kallar in spelarna för samtal i enrum.

Den klassiska metoden för att komma till rätta med det här problemet är att skapa "falsklarm", det vill säga slå tärningarna fastän det inte påverkar resultatet, noga beskriva egentligen oväsentliga ting och kalla in spelarna för samtal i enrum fastän man säger samma sak till alla. Min erfarenhet säger mig dock att denna metod ofta inte är helt tillräcklig och har dessutom nackdelen att den är ganska tidskrävande.

Därför föreslår jag två supplement:

För det första bör man påminna spelarna om problemet: "nu vet du att något kommer att hända eftersom vi spelar detta. Du får dock inte spela din rollperson som om han visste det, ty han anar inget", och belöna dem med komplimanger och bonus när de låtsas okunniga och därigenom spelar sina rollpersoner rätt.

Det andra supplementet är mer diaboliskt — man försöker förutsäga vad spelarna kommer att göra och slår tärningsslagen i förväg. Ett exempel: Spelarna säger att de söker igenom rummet. SL svarar med att de inte finner någonting, utan att slå med tärningarna. Den elakingen har nämligen slagit i förväg och vet att de inte kommer att lyckas första gången de försöker.

BLUFF & ÖVERTALA

Det här är ett problem som är nära besläktat med det om olika intelligens på spelare och rollperson. Många av de som tycker att rollspel skall vara en utmaning mot spelarnas intelligens och uppfinningsrikedom torde anse att dessa färdigheter tar bort en del av utmaningen. Följande exempel illustrerar min synpunkt:

SL: Vakten frågar efter ditt ärende. Vad gör du?

Spelaren: Jag kör en bluff. (slår tärning) 23, jag klarar det. Han låter mig passera.

Nog hade det varit mer av en utmaning om spelaren själv hade fått komma på sin bluff.

Rollspelskonstruktören Kevin Simbieda hävdade att inget rollspel värt namnet kan ha färdigheter som Diplomati, Övertala, Köpslå och Bluff. Jag vill dock inte gå till sådana ytterligheter. Dels tycker jag att man skall kunna spela en rollperson som har bättre eller sämre övertalningsförmåga/förmåga att bluffa än sin spelare, dels tror jag att vissa spelare skulle tycka det vore tråkigt att försöka övertyga SLP med långa, välformulerade tal och skulle föredra ett enkelt slag mot KAR/PER.

Därför föreslår jag en kompromiss: när jag använder färdigheten Övertala säger spelaren vilka huvudargument han anför (ju mer spelaren tycker om att argumentera desto noggrannare beskrivning för att tillfredsställa sådana spelare). Därefter bedömer SL hur bra han anser att dessa argument är och, ännu viktigare, hur bra han anser att dessa argument borde gå hem hos den han försöker övertala.

Att hindra en samvetslös person från att bryta ett löfte genom att hävda att ett



sådant beteende vore moraliskt förkastligt är dömt att misslyckas. Då är det bättre att hävda att han förlorar trovärdighet genom att inte hålla det han har lovat, och att trovärdigheten på lång sikt är mycket mer värdefull än den fördel han kan vinna genom sitt löftesbrott. Sådana argument torde ha ganska stor chans att slå under förutsättning att den potentielle löftesbrytaren har någon trovärdighet att förlora.

När SL är klar med sin bedömning modifierar han sedan Övertalnings-CL efter detta. I extrema fall kan man misslyckas eller misslyckas automatiskt. Metoden med det moraliska förkastandet i exemplet ovan skulle förmodligen resultera i ett automatiskt misslyckande. När man använder Övertala på det här sättet är det alltså färdigheten att framföra sina argument på ett övertygande sätt och inte färdigheten att komma på bra argument. Det skulle nog vara svårt att lära sig som en färdighet.

Ungefär samma metod kan användas för färdigheten Bluff. Spelaren säger vad bluffen går ut på och SL slår ett slag mot färdigheten sedan han har modifierat kastet efter hur bra bluffen är och hur bra den stämmer överens med det den bluffade redan vet. Bluffen "jag tillhör tjänarna i huset, vänligen släpp in mig" har ingen chans att fungera när portvakten känner husets alla tjänare och vet att några nyanställningar inte har varit aktuella.

DEN ÖMTÅLIGA BALANSEN

Om du uppmuntrar dina spelare att vara nyskapande och kreativa kommer de förr eller senare på något riktigt smart sätt att kringgå reglerna på och på så sätt tillskansa sig en rejäl fördel.

Hur handlar en bra SL då? Skall man försöka bevara spelets balans fastän man därigenom sätter p för en god idé?

Det bästa alternativet är i regel att ge spelarna någon typ av fördel, dock inte nödvändigtvis den de tänkt sig, men samtidigt skydda spelets balans. Kommer du inte på något annat så förbjud spelarnas idé helt och hållet men belöna dem med bonuspoäng eller vadhelst du finner lämpligt. Annars är det i regel mer lyckat att tillåta idén men att göra den mindre effektiv så att man skyddar balansen.

Som exempel kan nämnas att mina spelare började förbereda äventyr i veckor genom att lägga mängder av SIGILL och LADDNINGar på sig — de blev näst intill oövervinnerliga så jag bestämde att man inte får tillbaka PSY-poäng spenderade på dessa besvärjelser förrän de hade utlösts eller i en hastighet av en poäng per vecka om detta är snabbare.

Den här regeln gjorde deras idé mindre effektiv men förstörde den inte helt. När spelarna senare började åstadkomma ointagliga borgar med otaliga BESKYDDARE underkastade jag den besvärjelsen samma regler. Mina spelare kontrade då med att att försöka kringgå den nya reglerna genom resor till andra universum där tiden gick fortare. Det fick de däremot göra eftersom dimensionsresor ingalunda är ofarliga.

Avslutningsvis vill jag säga att som det ovanstående exemplet visar får man inte vara alltför låst av reglerna utan göra justeringar när exempelvis spelbalansen kräver det.

Våga lita på ditt eget omdöme mer än på reglernas bokstav!

BREVSPALTEN

SINKADUS TARGET GAMES ÅSÖGATAN 115, 124 16 STOCKHOLM

ETT PÅPEKANDE

Efter ett påpekande från Theodor Paues vill vi bara nämna att delkonstruktör av Ökendräkten i nr 17 var Magnus Österdahl. Vi ber om ursäkt för den missen.

ANGÅENDE TRASIGA TIDNINGAR

Alltså när jag fick hem Sinkan nr 18 i ett lite konstigt skick för ett tag sedan, rannsakade jag mitt minne och kom på att jag tidigare har läst om vad man skulle göra vid sådana häringa tillfällen. Mycket riktigt, i nr 17 på sidan 14 fanns ett brev som behandlade detta ämne. Toppencoolt.

Jag travade ner till mitt kära postkontor och talade om för dem hur ledsen jag var. Jag fyllde i en skadeblankett och lämnade in den. Det var då som problemen började hopa sig. Postkassörskan, som inte lyckades snacka runt mig (ett noll till mig), hämtade efter en kort debatt förstärkning och jag fick tala med någon sorts höjdare (tänka sig).

"Vad var det här då?" brökade den trettioåriga tjänstekvinnan och jag blev en decimeter kortare.

"Jo, alltså..." började jag, men blev avbruten av kassörskan som nu blivit lite morskare. Hon talade nu om vad det hela handlade om, dvs åtta trasiga sidor och trettio spänn.

Höjdaren såg på mig med en laserblick och spottade ut en rad rappa meningar som tog under bältet.

"Var den inre förpackningen av wellpapp, cellplast, ihopkramat papper, skumplast eller dylikt? Var emballaget märkt med 'OBS, ömtåligt, behandlas med omsorg', 'får ej vikas' eller annan behandlingstext?" vräkte hon ur sig innan jag hunnit säga flasklock.

"Nä... men... öh... den låg i ett kuvert med min adress..." försökte jag. Game, set och match till posten. Jag fick sorgsen i hågen trava iväg till min specialbokhandlare. Jag har massor med polare som jobbar inom posten, men jag är glad ändå.

Statsanställd — så klart

Så ska det givetvis inte gå till. Jag ringde upp vårt lokala postkontor och frågade. Detta är proceduren: om det kan påvisas att det är brevbäraren eller det lokala postkontoret som har misshandlat försändelsen skall det postkontoret ersätta skadan. Om det skedde på okänd plats i postgången skall mottagaren fylla i en skadeanmälan på posten, som skickar den till (i det här fallet) oss. Vi skickar ett nytt exemplar till prenumeranten och en faktura till posten.

Gå tillbaka till ditt postkontor och tala om för vederbörande att hon har begått tjänstefel som inte informerade dig om hur det egentligen skall gå till, samt att hon gärna kan be om ursäkt om du anser att hon bar sig snorkigt åt!

MÅNADENS KUVERT

Jag är förvånad över den respons min insändare fick, och eftersom ingen öppnat munnen om detta problem tidigare trodde jag inte att den nämnda regelfixeringen var så utbredd som den tydligen är. Men innan jag går närmare in på problemet skulle jag vilja reda ut en del missförstånd (May I?).

Vad jag menade med min insändare var givetvis att rollspelsregler bör användas som ett verktyg för att reda ut situationer där det skulle vara orätt att använda enbart fantasin. Det är ju trots allt den som är källan till allt som sker i rollspelet, inte reglerna. Om man är så fäst vid reglerna så att man måste avbryta historiens lopp för att använda dem, är det ett taktikspel, en simulation av verkligheten man spelar. På det sättet skiljer en Äkta och en Falsk rollspelare sig från varandra.

Jag hyser inga som helst agg emot tabeller. Jag bifogar faktiskt en som den sanne tabellvän jag är:

Slå 1T20 och dra ifrån din intelligens för att få reda på din reaktion till denna insändare.

–18 till 1: Du gillar den och sänder ett brev till spalten där du prisar Sven Andersson och hans Geni.

2-5: Du gillar den.

6-10: Du ogillar den.

11-17: Du hatar den och sänder ett vulgärt hatbrev om den.

Sådana kraftiga ordalag som "undergång" och "drunkningsdöd" på brevspalten ger en antydan om hur djupt vissa grupper måste ha sjunkit i denna nämnda dekadens. Något måste göras, och det snabbt innan vi får regler för förlossningsskador även till svenska spel. (Det finns redan till ett visst amerikanskt spel, berömt för sina många tabeller.) Men hur?

Koppla av. Tag lugnt bort revolvern från tinningen, sluta tugga på dörrmattor och bordskanter, ty lösningen finns inom ett frimärkes räckhåll. Tillsammans skall vi av den gamla skolan bilda förenad front mot rollspelens förfall. Smid dina planer och skicka dem till mig.

Infernaliska hälsningar

Sven "Sven" Andersson

Krabbeliderna 34

417 28 Göteborg

Ett svar på en fråga i ett annat brev här på spalten nyligen: ja, det var samme Sven Andersson som skrev artikeln om den sanna magin i nr 16. Det var en ganska uppskattad artikel (7,0 i betyg), så jag är klart nyfiken på vad den här diskussionen kan ge upphov till. Med andra ord — sitt inte och tryck på resultatet, utan skicka in det hit så att vi kan trycka det!

... OCH EN TUNNA MED ROM!

När jag läste Sinkadus nr 19 såg jag att ni kanske skulle ge ut Drakar och Demoner Pirat. Snälla, snälla ni, gör det!

Jag blev mycket glad när jag läste Abbe Craméıs artikel om sjukdomar, men jag saknar fortfarande regler om sjöstrider. Jag hoppas att de kommer i Pirat.

I många brev hittar man klagomål på hjälteförmågorna i Expert, på grund av att det har varit för lätt att skaffa sig dem. I min spelgrupp har vi löst problemet genom att göra om dem så att de kostar lika mycket som vanliga färdigheter. Man behöver bara göra ett par mindre ändringar på ett par av dem.

Jag håller med om att kartan i Ereb Altor-boxen var bland det bästa som har gjorts i rollspelsväg.

Det är bra att ni håller en bra bredd på artiklarna i Sinkadus. Det gör ju att fler har behållning av att läsa dem.

Kommer ni att göra en Conan-modul?

Jörgen Nilsson, Bromölla

Drakar och Demoner Pirat befinner sig än så länge på planeringsstadiet, så eventuella publiceringsdatum är synnerligen osäkra. Conan-modul är något vi har funderat över men inte bestämt oss om än.

DEMONDYRKAN?

Ärade äventyrskonstruktörer. Det är med stor frustration vi tyvärr måste konstatera att det tydligen har gått inflation i det här fenomenet med demoner i Äventyrsspels produkter. Visst, det heter visserligen "Drakar och Demoner", men det får ju vara någon måtta.

I Expert kan det vara möjligt att någon gång använda sig av dessa mörkrets och ondskans varelser, men inte i så gott som varje äventyr, som nu fallet har varit ett tag. I Samuraj däremot passar demonerna inte in alls, men där är dessa fenomen om möjligt ännu vanligare. I de två äventyr som finns (Leka med elden och Kopparringen) kretsar handlingen runt dessa vederstyggliga varelser. Visst, man kan ju göra om handlingen, men det är ett himla jobb att få någon stil på intrigen och det verkar ju vara ett otröstligt arbete.

Vi har enhälligt röstat bort demonerna från våra rollspelskampanjer. Ja, ja. Det är klart att det finns folk som gillar demoner, men varför då inte göra som i Marsklandet, där SL kan välja om han vill använda demonen eller inte. Vi tycker också att kampanjen lätt blir våldsinspirerad med så många demoner involverade. (Man kan ju knappast föreslå att man skall tala ut om problemen som vuxna varelser...)

Nä, dra ner på demonfabrikationen i Expert och driv ut dem ur Jihpun. I övrigt sköter sig Äventyrsspel utmärkt. Tack för en intressant speltidning och många fina produkter.

SF Weird World

LAGAR OCH FÖRORDNINGAR

Jag skulle bli hemskt glad om ni tar upp en artikel i Sinkadus om lagar och förordningar till Expert. Inte speciellt vilka lagar som kan gälla, utan hur de hålls gällande. Alltså om det finns något som skall representera polisen, och hur de i så fall arbetar, samt om hur stor chans det är att man "blir fast", med mera.

Niklas

LAGENS LÅNGA ARM

I vår EDD-kampanj har jag ofta undrat över icke-människornas roll i samhället. Här följer ett axplock av mina frågor.

1. Orcher och andra svartfolk — är orcherna rättmätiga invånare i människornas länder? I de flesta fall tas det för givet att till exempel orcher och svartalfer kan slaktas utan samvetskval. Står orcherna utanför lagen? Har man rätt att skada eller döda en svartfolksvarelse utan att bestraffas? Om inte, vad blir straffet? Får svartfolk bo i människostäder?

2. Alver — i vår kampanj anser vi att alverna har sina egna lagar och samhällen och står utanför människornas lagar. Om en alv blir haffad och förd till en stad för att dömas leder det i allmänhet till konflikter mellan raserna. Stämmer detta med er uppfattning om alverna?

3. Dvärgar — om en dvärg begår ett brott, lämnas han till människornas eller dvärgarnas rättvisa? Hur fungerar dvärgarnas lagar?

Nu över till påståenden istället för frågor. Jag tackar er på Äventyrsspel för att ni har lyckats bibehålla standarden på produkterna samtidigt som produktionen har blivit snabbare.

Sedan skulle jag vilja be om en jämförelse mellan engelska fantasyrollspel med recensioner av till exempel AD&D, RuneQuest och Warhammer Fantasy. En sådan artikel skulle säkert bli uppskattad och användbar för den villrådige spelare som vill söka nya vägar.

Med vänliga hälsningar

Mikael Huss, Slaves of Dice

Frågorna om olika folks rättsliga ställning i fantasyvärlden är intressanta och skulle kunna bli en artikel i Sinkadus. Vi får se om vi kan pressa den ur Anders, Henrik eller någon annan. Åsikter från er andra är heller inte ointressanta. Hur löser rollspelare i gemen de problemen?

En jämförelse mellan olika spel inom en viss genre är även det en intressant idé.

KLOT ELLER INTE

Jag har upptäckt en liten konstighet i modulen Trakorien. På sidan 19, andra spalten i Sägner bortom Laabne, talar munken Brior om Ferrofagerna och att

det som finns därbortom blott är "svarta strömmar och okändhet". Han säger också att "sjöfart väster om Palamux förekommer hur som helst knappast i vår dag", men Briors berättelse är ju skriven mellan åren 609 och 611, och Jih-pun och Tsun-kuo upptäcktes ju redan år 550 (vilket även står i kapitlet om Trakoriens historia). Dessa länder ligger ju väster om Trakorien. Brior tycks också tro att världen är platt, känner man inte till i Ereb Altor att världen är ett klot? Hur förklarar du det här Erik Granström? I övrigt vill jag berömma dig för Trakorien, reseskildringen är mycket välskriven. Den innehåller både spänning och humor och är väldigt intressant.

Jörgen Ödalen, Simrishamn

Vi ber att få återkomma med ett svar från Erik i nästa nummer.

WE WANT GARY CHALK!!

Häromdagen satt jag (Anders) och min kompis (Ronny) och förundrade oss över Gary Chalks försvinnande när det gäller bok 9 och 10 i Ensamma Vargen-serien. Böckerna hade förlorat sin sagolika personlighet... har han möjligen råkat ut för Gnaags ondskefulla planer?

1. Vet ni varför han inte tecknar i EV-serien längre?
2. När kommer Tidens fångar ut?
3. Varför är inte kartorna på första uppslaget färglagda längre?
4. Vet ni om kommer ut något rollspel i EV:s värld?
5. Vi har hört att det skall komma ut romaner om Ensamma Vargen. När kommer de, vad kommer de att kosta, kommer de på svenska?
6. Kan ni inte ha med något porträttgalleri om Ensamma Vargen i något nummer, för vi vet ju inget om honom?

Tack för en mycket bra tidning, hälsar

Kai-herren Heda & Kai-fursten Ronny

PS. Länge leve friheten i Magnamund, och må alla Mörkerherrar förintas inom kort!

1. Vi vet inte riktigt varför Gary slutade, men vi misstänker att det handlade om pengar. Både Chalks och Devers namn finns med på varje bok, men det var ändå Dever som tog in det mesta av förtjänsten.
2. Någon gång i vinter antagligen.
3. Det blev alldeles för dyrt.
4. Nej. Är det någon som vet?
5. Vi har just fått de första två i serien "Legends of Lone Wolf" till redaktionen. Nr 1 heter Eclipse of the Kai och nr 2 The Dark Door Opens. Jag skulle tro att kostar kring 40:-. Vi funderar på om vi skall översätta dem, men har inte bestämt något än.
6. Varför Ensamma Vargen inte har varit med i Porträttgalleriet beror på att "han" är olika för varje spelare som spelar något av äventyren. Andra figurer går ju att ta upp, det finns ju till exempel en hel del märkliga varelser...

ORGANISERA MERA!

Många klagar över äldre rollspelares diskriminering av de yngre (12-14 eller så). Jag har upptäckt att jag faktiskt varken kan hålla med de yngre eller de äldre i allt.

De yngres problem verkar vara att Drakar och Demoner håller på att bli något slags sällskapsspel. De som inte har rollspelandet som en hobby, ser det som ett spel bland alla andra. När man inte har något annat att göra, sätter man sig ner och spelar en stund (slår ihjäl något monster och en orch eller två, håvar in skatten och återvänder hem.)

Det är i dessa som de äldre ser den nutida spelaren. Detta måste ju vara fel! När jag hade läst igenom den färska regelboken till DoD för ungefär fyra år sedan, spelade jag också på det sättet. Även de som nu är tjugo eller äldre har någon gång spelat så.

Saken är den att de som har rollspel som fritidssyssla (det blir inte mycket tid till annat!) behöver två-tre år för att bli "seriösa". Kanske har de vuxna andra värderingar än "små osnutna 16-åringar"? Jag vet inte.

Detta problem beror nog på spelgruppernas isolering sinsemellan. Det är inte så ofta som en annan som bor utanför 08-området får ett vettigt tillfälle att träffa andra spelklubbar över huvudtaget. En sorts organisation hade gjort underverk, och det hade nog bättrat på rollspelandets anseende som legitim hobby.

För att få med ett ord i den pågående regeldebatten vill jag bara säga:

Regler är bra, förutsatt att de inte stör spelandet. De SL som inte klarar av dem kan hoppa över dem.

Man får inte vara för otålig då man lär sig ett nytt spels regler! (Jag undrar hur många månader Krister Persson la ner på att spela MT2? Det tar ÅR och inte månader innan man klarar av dessa regler på ett smidigt sätt!)

Äventyret Arvet i det senaste numret var väldigt bra, men min syn på Mutant-Europa under kejsar Thorulfs tid har varit en annan. Jag ser Pyri som det viktigaste landet, och konflikten med Gotland som den viktigaste i min kampanj. Nu är dessa länder helt plötsligt små utspridda flugfjärtar som saknar internationell betydelse. Det var faktiskt lite av att rycka undan Mutantvärlden samtidigt som jag stod på kartan!

Själva äventyret verkar mycket lovande, men vissa problem uppstod om jag skall ha med det i min kampanj, då rollpersonerna redan har åkt till Nordafrika och under hemvägen funnit att Nildeltat var täckt av sanddyner och ruiner som befolkas av stenåldersstammar. Mellaneuropa är en stor, blomstrande vildmark med kringströdda furstendömen här och där bakom stora förbjudna zoner. Spanien var inte mycket mer än buskar, sand och ruiner.

För att förebygga misstag, oss MT2-SL emellan, så vore en enhetlig karta över HELA Europa, som beskriver länderna kortfattat ungefär som i Världshäftet, en prisvärd produkt. (Lämna åtminstone några fotbollsplaner obebyggda!)

PS. Jag tog insändaren under rubriken "Arg spelledare" i nr 19 som ett skämt. Var det inte också ett sådant?

PPS. Datorer har inget med rollspel att göra!

För de som har direkt kritik eller förslag att framföra, lämnar jag min adress här nedan. Allt (utom hotbrev) är välkommet!

Magnus Andersson
Sälgvägen 2
453 00 Lysekil

Som du förstår av presentationen av nya Mutant i det här numret har vi numera ännu en kampanjmiljö att husera i. En av skillnaderna mellan 2089 och Pyri-samfundet är att 2089-miljön inte nödvändigtvis kommer att beskriva bestämda platser (så här ser Skandinavien ut, här ligger Afrika, Amerika har vi sänkt i havet, etc). Det hindrar dock inte att vi fortlöpande berättar om Pyris grannar. Europa, förresten. Förutom den något civiliserade delen i väst med Franken, Anglia och Uri, och nord med Pyri och grannar, består Europa av den enorma förbjudna zon som en gång var de tyska staterna, samt en vild och farlig ödemark i de övriga delarna. Pyrisamfundet är den ledande nationen (givetvis!) i detta Europa genom en betydligt högre teknologisk nivå. Franken har en större befolkning, men vars brist på fungerande gammal teknologi får de enstaka föremålen i Pyri att framstå som var mans egendom! Så hade vi tänkt det, i alla fall... Men det kan man ju aldrig veta vad vi får för oss i nästa vecka när vi får in den där helt fantastiska beskrivningen av Mutant-Europa som får hela pusslet att falla på plats i skön harmoni. Se bara på hur Ereb Altor har utvecklats. Från början en beskrivning av ön Caddo med en siluettkontinent runt om, samtidigt med uppgiften om att "Eskilsdal" i landet "Zorakin" skulle beskrivas i en kommande modul (Sinkadus nr 3), och de därefter följande lösryckta bitarna och kartan i nr 10. Jämför sedan detta med den version av Ereb Altor som vi har idag.

BOTTENNAPP

Eftersom Sinkadus nr 17 var ett bottennapp utan like, förutom Tonys och Stefans suveräna serie, var det med viss fasa jag slog upp nr 18. Från nr 11 har tidningen blivit sämre och sämre, men nr 18 var en klar uppryckning. Den var fylld med roliga och framförallt intressanta artiklar. Utsidan var den bästa på länge, fylld med stämning och mutantkänsla.

Det kan verka som om jag tycker att allt är bra i nr 18, men så är inte fallet. Illustrationerna förekommer tyvärr allt sparsammare, typsättningen har blivit tråkigare, sterilare och inte alls så varierad som tidigare. Kenneth Johansson protesterade mot att ni tog bort bilden som prydde Zonens förstasida, men det är inte allt, ni har även tagit bort Arkivets suveränt snygga förstasidesbild, till fördel för en visserligen actionfylld och artistisk, men inte alls så stämningsfylld som Nisses riddare. Samma gäller för de flesta förstasidesbilderna. Och en sak till, gick det inte att göra en snyggare bild till Sektor 7? Den ser ut kunna vara tagen direkt ur en läsebok för personer som fullständigt saknar fantasi.

Efter att ha kritiserat den artistiska delen av Sinkadus och förhoppningsvis öppnat mark för en debatt, övergår jag nu till att ge er ett förslag (egentligen två) om vad ni kan ha med i framtiden. Det är information om Play-by-mail och Live Roleplaying jag efterlyser. Jag tror inte jag är ensam i Sverige om att vara intresserad av PBM-spel.

Förutom det tycker jag att ni skull ta med information om olika utlänc ska speltidningar hellre än att recensera engelska spel, eftersom det är bättre att ni informerar om speltidningar, som i sin tur kan informera om spelen i sina länder, än att ni ska behöva informera svenskar, danskar och norrmän om engelska spel. Dessutom täcker ni flera spel genom att bara recensera en speltidning.

Varför har ni förresten övergått till Target Games? Är det för att det står sig bättre utomlands? Jag för min del tycker att Äventyrsspel både låter bättre och ger mer känsla. Target Games låter på något sätt oproffessionellt.

Vart har Nisse tagit vägen? Jag saknar hans otroliga illustrationer! Visserligen är era nuvarande tecknare otroligt duktiga (hoppas att de blir glada), men på ett annorlunda sätt.

Krister Persson

Vi får se om det är några som håller med dig om dina åsikter om Sinkadus. För varje nummer som har kommit ut får vi ett stort antal enkäter som med full styrka hävdar att det här (senaste numret) var minsann det bästa, och att de inte förstår hur vi klarar av att göra tidningen bättre för varje nummer... Något att fundera över, kanske.

PBM tar vi upp i en artikel redan i det här numret. Live roleplaying-artiklar kommer troligen redan i nästa nummer.

Jag håller inte med om att vi skall slänga ut spelrecensionerna för att titta på speltidningar istället. Jag tror att en intressantare variant är att vi inkluderar tidningarna i recensionerna. Ett par tittar på White Dwarf och Dragon kan vi utlova till några kommande nummer.

Det ursprungliga företag som drogs igång en gång i forntiden hette Target Games. Det ägnade sig åt att sälja roll- och konfliktspel från en butik i en stockholmsförort. Ett par år senare köpte de Tradition, som då låg i Gamla stan, när den butiken var till salu. Senare flyttades butiken till Storgatan och det var där som Äventyrsspel föddes. På grund av att det hade blivit fler skilda företag än det fanns behov av reorganiserades det hela och det gamla namnet Target Games kom att täcka in både importen och tillverkningen av spel. Med tanke på importen (Target Games har nämligen den svenska agenturen för de flesta av rollspelstillverkarna) är det faktiskt ganska praktiskt med ett namn på engelska (sen får våra, Skanskas och Gotas belackare säga vad de vill!). Det som är intressant är att det är samma personer som hela tiden har stått som ägare, och att det är fortfarande är samma personer som gör Äventyrsspels grejor.

Nisse lever i högönsklig välmåga som produktionschef på Target Games. Det blir fler bilder från honom då och då. Se bara på det här numret.

HEJ ALLA

(vilket innefattar till och med dig!)

Jag skriver främst för att beklaga sorgen som ni alla på Sinkadus måste känna efter Anders Blixts avgång. Jag vill också framföra mitt djupaste tack till Anders för hans värdefulla bidrag till vår kulturs värdefulla framåtskridande. Man skall (som jag tycker) inte skriva/tala/läsa så mycket om sorgliga avgångar, så jag avslutar nu den punkten och drar mitt fåtal andra.

I ledaren i förra numret (18) av Sinkadus skriver Olle att "innehållet i tidningen är detsamma", att "kvaliteten på papperet är densamma". Jag skulle vilja komma med lite negativ kritik till det "uttalandet". Jag tycker att papperstjockleken är en högst väsentlig del av kvaliteten och att tidningen numera känns som en sjaskig serietidning i handen. Jag skulle uppskatta en prishöjning om den ledde till att vi trogna läsare fick tillbaka det gamla papperet. Men nog om detta och över till nästa punkt.

Jag skulle vilja framföra mitt tack till Anders Granberg för de skratt jag hävde ur mig när jag läste hans inslag i förra numrets brevspalt. Glädjen grumlas tyvärr något nu när jag grubblar över vad allt detta latin kan betyda.

Jag skulle om det nu går för sig i denna brevspalt vilja efterlysa konstifika föremål till EDD och GDD som kommer att användas till mina rollspelares förargelse (ev. förnöjelse). Föremålen som jag förhoppningsvis kommer att få emottaga är jag ytterst tacksam för.

Henrik Litsne
Morkullevägen 8
542 41 Mariestad

ANGÅENDE EDRA ROLLPERSONER

Till att börja med vill jag instämma i Anders Bergströms protest mot Åke Eldbergs "Krönikera mera" i nr 12. Jag riktar min protest mot samma punkter som Anders, men inte riktigt av samma anledningar. Anders hänvisar till Monsterboken 2 och era andra produkter som han kallar "de officiella reglerna".

Åke Eldberg bryter i och för sig mot dessa, men det är inte det som stör mig. Det är att hans smaklösa sammansättning av rollpersoner förstör stämningen fullständigt. Tre orcher, tre alver och en människa. Goddag yxskaft. Varför inte fem grisar, en demon och ett irrbloss, det vore väl nåt, Åke! Om jag spelade i en sådan kampanj som beskrivs i "Krönikera mera", skulle jag få den typiska Krugal Svylse-känslan, som i och för sig är rätt komisk, men som man tröttnar på efter ca en halv spelomgång.

Hur som helst, så är idén om krönikor mycket god. Tack för den, Åke, även om du har stökat till det i huvudet åtminstone på oss som har läst Tolkiens böcker.

Själv tycker jag att det är roligast när en grupp rollpersoner är människor allihop. Jag är nämligen av den åsikten att det inte är valet av ras på rollpersoner som avgör om det är en originell och personlig grupp eller inte. Det är vad rollpersonerna kan, gör och tycker som gäller. Jag kan tänka mig att det är många som tycker att jag är tråkig när jag säger det här, framför allt bland de yngre och oerfarna spelarna. Men många äldre som har spelat mycket och seriöst nickar nog bifall. Jag har själv spelat i flera år med samma spelare och spelledare, och trenden är tydlig. Det har med åren blivit allt mindre grottor, vapenslammer och "coola monster", samtidigt som det har blivit allt mer tänka, resonera, list, logik och täta intriger, även om en och annan batalj fortfarande förekommer.

En annan stor skillnad mellan då och nu är att då prövade vi på en hel del olika raser till våra rollpersoner, till exempel alver, dvärgar, hober, vargmän och kattmän. Visst var det roligt att pröva på, men vi kom alla snart fram till att det var roligast att vara människa. Det är annars inget fel på de varelser som jag just räknade upp. De är väldigt roliga att ha med i sin värld, det är bara det att de inte är så roliga som rollpersoner i längden. Mitt råd är alltså att ha en vanlig människa som rollperson om du har en spelledare som låter rollpersonerna leva länge. Det känns tråkigt att byta ut sin anka när den har blivit erfaren bara för att man har tröttnat på ankor. Tro mig, jag känner till flera tragiska fall. Mänskliga rollpersoner tröttnar man helt enkelt inte på.

Till er som fortfarande tycker att det jag säger är löjligt säger jag bara — fortsätt spela rollspel! En dag kommer ni att förstå vad jag menar.

Kristian Ribberström/Spelsällskapet Akligion

Jaha, här var det inte mycket jag kan hålla med om! Till att börja med tycks både du och Anders ha missat hela poängen med just Åkes krönika — att samma händelser hade beskrivits av två spelare med mycket olika rollpersoner, och att de hade bemödat sig om att skildra händelserna så som deras rollpersoner skulle kunna ha gjort det!

För det andra finns det inget som heter "officiella regler" i betydelsen för evigt fastslagna och med hot om bötesstraff om ni inte använder dem EXAKT som det står i regelböckerna. Hur skulle det kunna vara så när vi hela tiden tjatar om frasen "om du inte tycker om vissa av våra regler står det dig fritt att ändra"?

Att allt annat än människor som rollpersoner i längden skulle vara tråkigt att spela stämmer inte överens med åtminstone mina åsikter. Varför spela människa när man kan vara anka!? Den kampanj som jag personligen skulle vilja leda — om jag bara hade lite mer fritid som inte redan var inbokad — är en kampanj med en ganska rik, äldre köpman som ledare, en allroundfighter med hetsigt humör tillsammans med dennes tre brorsöner; en magikerlärling, en tjuv och en jägare — alla fem givetvis ankor.

Lika rolig kan jag tänka mig en långvarig kampanj med svartnissar i huvudrollerna. Att på ett övertygande sätt kunna spela något sådant tycker jag själv är ett betydligt bättre tecken på god spelerfarenhet än ett tvärt fördömande av allt annat än människor. Det verkar för övrigt lite småsint och kitsligt att över huvud taget ta upp ämnet till debatt, men jag kan ju ha fel...

ETT BOKTIPS

Jag skulle vilja presentera serien De sju citadellen av Geraldine Harris. Den utspelar sig i en Drakar och Demonerliknande värld som jag har fått inspiration till många äventyr ifrån. Världen Zindar går dessutom utmärkt att ha som spelvärld.

I serien ingår böckerna Prins av de gudafödda, Vindarnas barn, Det döda kungariket och Den sjunde porten.

Martin

POKERSPELARE SYNAD 1

Herr Erik Malmkrona! När och var lärde Ni er spela poker?

"Jag förutsätter att alla vet grunderna i poker — hur budgivningen går till och vad de olika kombinationerna är värda..."

"Denna tabell haltar en hel del..." Joo då, det skulle man nog kunna säga.

I poker är det bästa man kan få en "Imperial Flush", alltså hjärter tio till och med ess. Fyrtal kommer innan straight flush, och färg är mer värt än stege. En royal straight flush är tio-ess i någon annan färg än hjärter och värt mer än straight flush. En korrekt tabell borde alltså se ut så här:

Handens namn	*poäng*
Inget	0
Par	1
Två par	2
Triss	3
Stege	4
Färg	5
Kåk	6
Fyrtal	7
Färgstege	8
Royal straight flush	9
Imperial	11

Eftersom ett "poängparti" vanligtvis går till 11 betyder en imperial omedelbar vinst.

Johannes Nesser

POKERSPELARE SYNAD 2

Reglerna för poker var förkastliga. För det första är det färg som är värt 5 poäng och stege 4, inte tvärtom. Om man spelar med en förminskad kortlek och har tagit bort mer än tvåorna och treorna slår färg även kåk.

För det andra är systemet ruttet. Till exempel om man i given lyckas med sitt FV-slag får man 3 poäng, vilket betyder ett tretal. Slår man sedan ett särskilt slag i köpet får man +2 poäng och har helt plötsligt en stege (som borde vara en färg), båda lika osannolika när man köper från ett tretal.

För det sista är det 17,33 gånger så lätt att få ett fyrtal som att få färgstege. Följaktligen slår inte ett fyrtal en färgstege.

Thomas Wegebrand

Ja du, Erik, jag tror du får läsa på något. Kommentarer?

BÄSTA SINKADUS-REDAKTION!

Jag har en fråga som jag hoppas att ni kan besvara.

Varför kan ni inte ge ut Partisan? För ett tag sedan verkade det ju som om alla problem var lösta, men nu tycks det helt ha runnit ut i sanden. Vad har egentligen hänt? Kan inte Partisan bli årets nyhet, utöver Ereb Altor-boxen? Det skulle nog glädja många.

I senaste numret stod något om att publicera det som en extrabilaga till Sinkadus... Jag förstår verkligen inte hur det skulle kunna gå till, så om ni verkligen har allvarliga planer på det vill jag gärna att ni förklarar er ytterligare på den punkten. För övrigt motsätter jag mig idén, ett rollspel som var tänkt att ta upp två böcker kan väl knappast bli bra i en så nerpressad form?

För övrigt måste jag verkligen hålla med den gode Theodor P. om att de flesta insändare inte säger något och bara tar upp plats. Mycket störande upplever jag den ständiga diskussionen om hur rollspel skall och inte skall spelas. Varje spelgrupp spelar väl hur de vill! Etiska och moraliska problem har jag också fått nog av (gäsp).

Slutligen tycker jag att Stjärnornas krig är ert bästa rollspel. Satsa på det!

Högaktningsfullt
Adam Rehnberg

Partisan ligger på is därför att ämnet inte är riktigt rumsrent med tanke på vissa miljöråd och annat. En publicering i ett extratjockt nummer av Sinkadus hade kunnat gå till som så att vi hade kört reglerna i ett nummer och kampanjmiljöer i ett annat (om man bara packar ihop texten riktigt mycket, struntar i det mesta av illustrationerna och tar bort sådana kapitel som berättar om hur man spelar rollspel (läsare av Sinkadus förväntas kunna de bitarna redan), så går det nog att pressa in både ett och annat). Vi kom fram till att det nog inte var en så bra idé ändå.

Ändå är det diskussionen om hur rollspel skall spelas som en stor del av breven vi får handlar om! Den gruppen är faktiskt underrepresenterad i Brevspalten jämfört med andra ämnen, därför att det antagligen skulle bli för mycket om mer än hälften av insändarna handlade om hur man spelar.

OSORTERADE ÅSIKTER

Vad ska Anders Blixt göra hos försvaret?

Håller ni med om att dessa klubbnamn är bra (det gör vi)? Knäckebröd och marmelad, Tomtebobrölet, Snuffelrufflarn, Farliga monster, De röda smurferna, Mörkerherren.

BFM och cyborger borde bli smällfeta, så mycket som de ska äta. Hinner de äventyra?

Ha-ha, David i nr 6! Vi lyckades lista ut hur man räknar ut typvärdet själva.

Var det Arfert som gjorde omslaget till de 50 första numren av Sinkadus nr 2?

Vilken sorts tomte är Nisse Gulliksson?

Hörni, era Petter-Niklaser, ni får gärna göra ett äventyr som utspelar sig under katastrofen.

Lägg märke till att vi inte ber er slänga ut en massa skit, vi ber er bara ta in en massa skit (som detta brev).

2 pers med halv hjärnkapacitet

Det är hemligt.

Tja, vad sägs om Kossan och Tärningens tillbedjare?

Nej, de blir inte smällfeta om de bara äventyrar lite grann emellan måltiderna.

Tog det så här lång tid att räkna ut det...?

Nej, det var inte Arfert.

Universaltomte med rätt att rita.

Vi får se.

Vore det inte bättre att ta in en massa bra grejor...?



DIORAMOR

GÖR ETT HEM ÅT DINA TENNGUBBAR!

Olle Sahlin

Hur gör man för att producera ett prisvinnande diorama? Vad skiljer ett bra från ett dåligt? Läs vidare i denna handledning för nybörjaren för de definitiva svaren på dessa två ödesfrågor.

MANUS

Så du har bestämt dig för att bygga ett stiligt diorama att placera dina tenngubbar i. Innan du rusar iväg för att skaffa bottenplatta, gips, färg och allt annat som du behöver, behöver du ta dig en funderare över vad du vill ha sagt med dioramat; du behöver ett manus.

"Det är ju bara för ett par ynka tenngubbar, ju, inte ett helt jäkla äventyr!" Så sant, men det behöver inte vara något omfattande manus heller. Kanske ordet manus inte är omedelbart uppenbart. Vad jag menar är att du behöver ha en idé om vad dioramat skall säga. Det kan vara så enkelt som att "... hmm, en sovande krigare... och vad har vi mer... en stöddig dvärg med en ölbägare... mja... en tjuv som smyger sig fram... mycket bättre... hum-di-dum... under ett träd! Ja, just det! Krigaren ligger och sover under ett träd, och tjuven smyger sig fram för att råna honom! Perfekt, men vad behövs till det? Liten platta — 10 x 10 cm; ett träd — vi får plundra brorsans modelljärnväg; lite gräs — ha, jag kan redan se det framför mig!"

Det var väl inte så svårt! När du nu har bestämt dig för en idé eller ett tema, så skall du hålla dig till det! Obönhörligt. Det är väldigt lätt att överlasta en scen så att den upphör att vara en sådan och istället bara blir ett okontrollerat myller. Koncentration, och bort, bort, bort med allt onödigt som drar bort uppmärksamheten från grundidén.

KOREOGRAFI

Vad? Ska gubbarna dansa!? Ok, komposition då. Faktum är att koreografi inte är ett så dumt ord ändå, det rör sig ju om (o)mänskliga figurer som skall arrangeras i en behagfull grupp. Vad du skall tänka på är att placera dina figurer så att de harmonierar med varandra. "Visst, harmoni. Och orchen som just slår dvärgen i huvudet gör det för att främja den konstnärliga förståelsen då?" Vi tar det från början: Vem skall dominera scenen? Hur skall de olika individerna/grupperna stå i förhållande till varandra? Tänk på att man "läser" en scen från vänster till höger (en konsekvens av detta är att en figur som står till vänster dominerar över en som står till höger). En "linje" eller en "rörelse" kan förstärkas eller försvagas beroende på hur du ställer en figur. Är det meningen att dioramat skall betraktas från bara ett håll eller flera? Ta en titt i en bok om komposition för idéer. "Bildanalys" låter kanske tungt, men är ganska nyttigt och intressant. Närmaste expert på det här området kan vara din bildlärare (om du går i skolan).

FIGURSLAG

Dioramor till figurslag är något helt annat. Grönt tyg eller stora gröna kartongark utlagda på ett bord är en enkel men användbar början. Skogspartier består lämpligen av enkla och billiga modellträd med en ordentlig bottenplatta (irritation över omkullvälta träd förbättrar inte spelstämningen direkt!). Ävenledes grönmålade och stapelbara spånskivebitar av olika storlekar med lätt avfasade kanter blir kullar i landskapet.

Figurslag i övrigt har vi anledning att återkomma till så småningom.

BOTTENPLATTA

Ett stycke spånplatta är den idealiska grunden, men givetvis kan man använda vad som helst som har stadga och inte förändrar form eller storlek av det lim man använder.

MATERIAL

Rätt byggmaterial betyder allt! Tänk efter vilka behoven är och gör införskaffningarna efter det.

TRÄD...

Om man bara skall använda sitt landskap till figurslag är trädens viktigaste egenskap den att de står upp och inte ramlar omkull varje gång någon gör en truppförflyttning. Då sådana träd behövs i mängd bör de vara billiga hellre än detaljrikt realistiska. Hyggliga träd till detta är "flaskborstgranar" som monteras på kartongbrickor som sedan målas gröna.

Till ditt prisvinnardiorama behövs kvalitet av betydligt högre rang. Ett annars väl detaljerat diorama kan helt förstöras om man använder för enkla träd. Undvik framförallt glättiga plastträd med ett bladverk av stora skumplastbollar! De allra bästa, konstgjorda, träd som finns att få kommer från Woodland Scenics. Om man köper deras trädbyggsatser, som består av tennstammar och ett uttänjbart grönsaksmaterial som kan formklippas efter behov, kan det bli ganska dyra träd (ca 50:- för 2-4 träd). En billigare metod är att bara köpa bladmaterialet (*Foliage*) och tillverka trädstammarna av utvalda kvistar. Vissa växter kan torkade och avbladade — både enkelt och billigt — ge utmärkta träd.

Måla stammen i lämplig färg (tänk på att ytterst få träd är typiskt standardbruna!). Dra loss en bit av bladverksmaterialet och drapera det över grenarna; det



Herre på täppan. En kaxig råttman på toppen av någon sedan länge framliden jättes skalle. Dödskallen började faktiskt som ett suddgummi! Göran Hallmarken har åstadkommit dioramat. Jeanette Pahlén donerade suddgummit.

är tillverkat så att det skall vara lätt att forma. Limma fast materialet (anvisningar om lämpliga lim finns på förpackningen) och montera fast trädet i terrängen.

De flesta modellträd är ganska små. Ett typiskt 8 cm högt träd till HO-skalan är bara ca 7 m högt i verkligheten; till 25 mm-skalan blir trädet ändå mindre, knappt 6 m. De flesta fullvuxna träd håller sig kring 12-18 m i höjd, vilket ger 16-25 cm höga träd. Något som kan bli ganska imponerande i modell.

... GRÄS...

Det traditionella gräsmaterialet på otaliga modelljärnvägar har under lång tid bestått av färgat sågspån. Släng spånen genast om du har sånt hemma! De hör till en föråldrad teknik, lika död som dinosaurierna! Även här är det Woodland Scenics som gäller för all sorts markvegetation, vare sig det rör sig om välklippt gräs, mossa eller mer tuvig sådan.

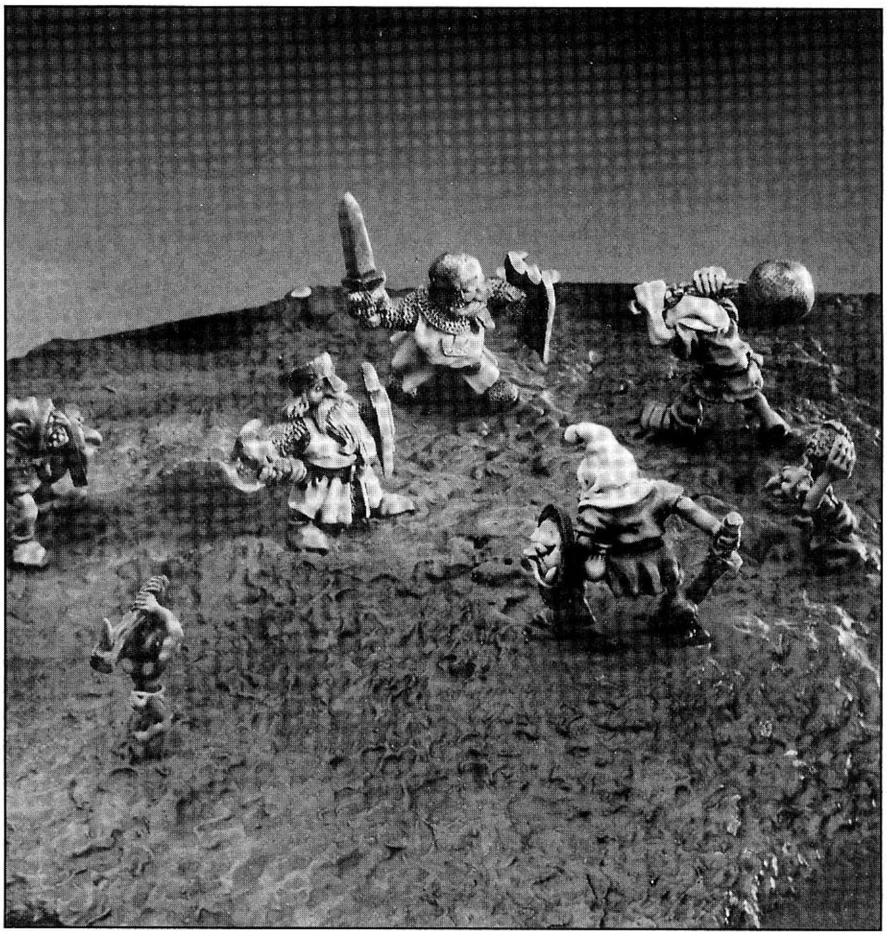
Ut och studera olika gräsansamlingar innan du sätter igång med odlingen. Titta på hur och var gräset växer, hur det ser ut runt olika typer av träd, och lägg särskilt märke till de färgskiftningar som kan uppstå.

Stryk ut ett tunt lager trälim över det område som växtligheten skall täcka. Strö ut materialet och "klappa" det lätt på plats i limmet med en fingertopp. Vänta tills limmet har torkat och blås eller häll av överblivet material. En mängd olika gröna och gula nyanser finns så att en realistisk grönska kan åstadkommas.

... OCH STENAR

Formgjuten eller skulpterad gips, riktiga stenar och akvariesand (utan snäckskal och annat tjafs) är de bästa materialen att göra allt från klippor till sandstränder av.

Klippor: Till ett litet diorama kan man gott använda en skrovlig sten med jämn färg, inbäddad i gips. Tänk dock på att mönstringen (t ex i ett stycke granit) knappast blir skalenlig. Den som kan gjuta i silikon kan med fördel göra avgjutningar av kantiga stenar (sprängsten eller allra helst stenkol), fylla avgjutningarna med gips, och sedan arbeta in dessa i landskapet. Mindre förarbete men artistiskt mer krävande är att hälla upp gips på dioramat, låta det stelna tillräckligt så att man kan börja karva, för att sedan gå löst på skapelsen med en hobbykniv. Studera verkligheten för att ta reda på hur det ser ut! Ordentligt uttunnad färg, bets, uttunnat svart bläck är det bästa att färga gips med. Beroende på när färgen läggs på kan man få olika effekter. Experimentera på en bit gips



Två ensamma dvärgar som överfalls av orcher och svartnissar på en ensam kulle i ödemarken. De fega svartnissarna håller sig gärna i bakgrunden. Dioramabyggare är Thomas Andersson, som för övrigt vann första pris i en av klasserna i årets upplaga av The Golden Demon Awards.

för att hitta det du tycker ser bäst ut innan du sätter igång. Gips suger åt sig vätskan i färgen på olika sätt beroende på hur länge gipset har fått torka.

Grus och sand: För det allra bästa resultatet skall man använda akvariesand av olika grovlekar. Välutrustade djuraffärer säljer sand i lösvikt. Ett kilo räcker hur länge som helst och kostar ingenting jämfört med om man köper något motsvarande i hobbyaffären.

Gör som med gräset — sprid ut trälim över ytan som skall sandas, strö ut sanden i ett 3-4 mm tjockt lager, vänta tills limmet har torkat och häll sedan av det överflödiga materialet.

En alternativ limningsmetod är att sprida ut gräs och sand så som det behagar en, och sedan droppa eller duscha ut utspätt (1 del lim, 2 delar vatten) trälim över alltihop. Häll på ordentligt där markmaterialet är som tjockast. Ställ undan över natten och låt torka.

MÅLNING

Fördelen med att använda naturmaterial som kvistar till träd, eller sand och grus, är att man egentligen inte behöver lägga till så mycket färg. Undantag finns ju givetvis — jag vet t ex inte hur man annars skulle kunna få fram de närmast utomjordiska färger som förekommer på en del ställen i Arizona och Utah. Eller varför inte planeten Mars eller någon obskyr plats i Ereb Altor!

Vilka nyanser skall man använda? Titta på naturen! Skaffa sedan några olika färger, t ex smutssvart, antikvitt, chokladbrunt, dybrunt, skiffergrått och dammgrått, och börja blanda.

Använd uttunnad färg och lägg på i flera tunna lager hellre än att kanske förstöra dioramat med att lägga på för mycket på en gång. Sand har en förmåga att slita ut penslar om man försöker måla på det (inte helt oväntat kanske), försök därför spraya alla större ytor.

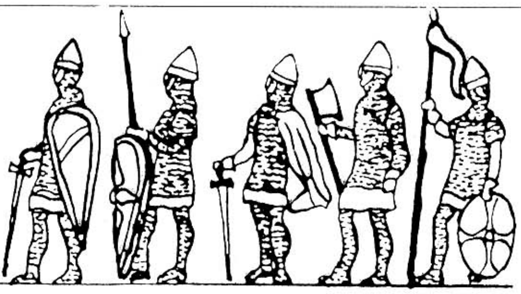
BILDER

Till sist vill du kanske ta en bild av det färdiga resultatet. Hur du gör detta på bästa sätt, kan bli ämne för en helt ny artikel. En del goda råd och anvisningar kan jag eventuellt utlova "någon gång framöver...".

De eminenta bilderna till den här artikeln är tagna av Johan Westin.

PLAY-BY-MAIL

LITE OM SPEL PER POST



Johan Anglemark

PBM är en engelsk förkortning och står för Play-by-Mail, spel per post. Själva idén är väldigt enkel, och i någon mån kan man säga att spel per post har förekommit så länge det har funnits organiserad postgång, till exempel i form av korrespondensschack. Beteckningen PBM har emellertid inte funnits lika länge, och används uteslutande för att beteckna diplomati-, krigs- eller rollspel med fler än två inblandade. I USA och England är det här redan mycket populärt och *big business*, men i Sverige förekommer det praktiskt taget uteslutande på amatörbasis, utan vinstintressen.

Det finns som sagt två huvudsakliga PBM-speltyper, krigs- och diplomatispel samt rollspel, men inget hindrar naturligtvis att man kan spela andra spel per post, som till exempel *Master Mind*, även om det kanske inte lånar sig lika bra till den här formen av spel. Det finns även två olika grundformer som är gemensamma för bägge typerna av spel; en där alla vet vilka de andra spelarna är, så att man kan kan hålla kontakt och förhandla med sina motspelare hela tiden, och en där man börjar spelet utan att någon vet vem någon annan är.

Alla postspel kräver en *moderator*, speldomare, till vilken man skickar dragen. Han sammanställer dem, ser vad de resulterar i, och skickar tillbaka de bearbetade svaren. Många större PBM är numera datoriserade, men det innebär självklart vissa begränsningar för spelet, och handmodererade spel lockar alltid flera att spela.

Antalet spelare i ett PBM kan vara alltifrån ett halvdussin upp till många hundra för ett datormodererat spel. Ett av de enklaste spel man kan bedriva per post är *Diplomacy*, vilket går alldeles utmärkt. Det hela blir ännu roligare om man har en 'presstjänst', en sorts nyhetsförmedling till vilken man kan sprida rykten, proklamationer och hotelser. *Diplomacy* är dock med sina 7 spelare kanske i minsta laget för att spelas som PBM; min erfarenhet visar att man bör vara minst 15 personer i ett spel där diplomati och spelarkontakt ingår för att det ska bli riktig fart på det hela. Vanligast är emellertid att spelsystemet är formgivet direkt för att spelas som PBM, ofta av speldomaren själv. Det finns annars också PBM att köpa, särskilt i form av mjukvara till datorer, även om jag själv inte har någon erfarenhet av det (det vill säga: *Skriv inte hit och fråga hur man gör!*).

Populärast just nu i England verkar PBM-rollspel vara, men själv har jag praktiskt taget bara spelat krigs- & diplomatispel per post. Det lilla jag prövat på av rollspels-PBM tyckte jag inte var särskilt upphetsande; vitsen med rollspel är inte i min mening att sitta och sköta en rollperson ensam på sitt rum, och sedan skicka en kortfattad skriftlig redogörelse om vad han gör till en speldomare varannan vecka eller en gång i månaden. Det roliga med rollspel är ju den direkta kontakten med de andra i ens spelgäng, och att kunna påverka spelet i detalj hela tiden. I ett PBM måste man alltid nöja sig med att tala om för moderatorn vad man tänker göra under en hel tidsperiod, från en dag upp till ett halvår, och får sedan helt enkelt reda på vad som hände, utan att kunna göra något åt händelserna i efterhand.

De PBM-spel jag har kommit i kontakt med har bland annat utspelat sig i antikens Grekland strax före perserkrigen, där alla spelare fick ikläda sig rollen av en hellensk stadsstat; senmedeltidens Sverige, där varje spelare skötte ett svenskt landskap; Brittiska öarna under vikingatiden, där spelarna fick agera irländska och skotska klanfurstar, engelska småkungar eller till och med blodtörstiga vikingahövdingar; en maffiakampanj i USA där spelarna naturligtvis spelade maffiabossar som sköt och smugglade; med mera.

Man kan tänka sig många andra scenarion för diplomati-PBM; gängkrig i Stockholm, där spelarna får vara olika gäng i luven på varandra; frihetskrig i Afrika där spelarna kan spela olika befrielseorganisationer, kolonialmaktens generaler, befälhavare för amerikanska respektive sovjetiska truppförband i närheten, avdelningschefer för CIA, KGB och Mossad, et cetera. I en kampanj spelade jag ledaren för Vatikanstatens hemliga sektion för att säkerställa den katolska kyrkans makt i världen i händelse av ett tredje världskrig. Många kampanjer äger också rum i rymden, där spelarna kan vara allt från rymdskeppsbefälhavare till härskare över hela solsystem.

Ett engelskt postspel vid namn *It's a Crime* utspelas i New York någon gång i framtiden då laglösheten spridit sig bortom alla gränser. Staden terroriseras av ett 500-tal ligor, varav varje spelare kontrollerar en eller flera. Staden består av ett 99x99 rutor stort rutnät, där varje rutnät representerar ett kvarter. Man startar med ett kvarter, två dussin mannar, lite utrustning och pengar. För att expandera försöker man ta över kontrollen av intilliggande okontrollerade kvarter. Har de ett starkt försvar, eller är redan kontrollerade av fientliga gäng blir det strid. Ett annat liknande uppbyggt dataspel heter *Empire*, där rutnätet istället representerar terräng. Här ska man istället försöka utvidga sitt rike genom att bygga upp sitt land, exploatera guldgruvor, bygga vägar, vapen och annan materiel. I övrigt går det till på ungefär samma sätt. *Empire* vet jag finns att få tag på till hemdatorer, t.ex. Amiga.

Gränsen mellan rollspel och diplomatispel är givetvis flytande; om man som i några av fallen ovan spelar *ledaren* för ett land eller en armé, i stället för att spela själva landet eller armén, så är det rollspel i den bemärkelsen att ledaren kan dö (troligtvis lönnmördad av någon medspelare) och därmed göra så att man är ute ur spelet, men diplomatispel i den bemärkelsen att dragen man skriver ihop är order för ett helt land, och inte anvisningar om vad en enskild person har för sig.

Öppenheten i PBM-spel varierar, allt ifrån ett vanligt *Diplomacy*-parti där alla vet var alla trupper står, och vad alla spelare gjorde för drag, till kampanjer där man inte vet namnen på sina medspelare, hur många de är, vad de gör (utom de aktioner som är riktade mot en själv), eller ens vilka positioner som finns i spelet! Man kanske bara får reda på att man styr ett litet rike bland bergen som aldrig har haft kontakt med omvärlden, och just står i begrepp att börja rekognoscera på andra sidan sina gränser, eller att man spelar en liten planet som just har uppfunnit interstellär rymdfart. Och i de flesta PBM-spelen av krigsspelstyp kan man naturligtvis inte få reda på fiendens militära styrka och truppförflyttningar om man inte själv befinner sig på platsen — kanske i form av en spion!

HUR GÅR DET DÅ TILL?

Hur gör man nu i praktiken när man spelar i ett PBM? Är det ett rollspel börjar man naturligtvis med att skapa en rollperson, eller får sig en tilldelad av spelmoderatorn om systemet för att skapa rollpersoner innefattar slumpmoment. Roligast är naturligtvis om man kan göra det själv, till exempel genom att fördela ett antal bakgrundspoäng på de nödvändiga grundegenskaperna och färdigheterna. Den rollperson jag spelade när jag provade på rollspels-PBM satsade till exempel alla sina poäng på styrka, vapenfärdighet, karisma och social status. Det blev inte någon vidare gammal, erfaren, flink eller smart person; utan en dyster stråtrövare av grevlig börd, fruktad för att han kunde hålla en arbalest med sina bara händer och skjuta!

När man har kommit så långt får man lite bakgrundsinformation och regler av speldomaren, och kan så skriva ihop sitt första drag, vanligen på ett formulär som är framtaget för just spelet i fråga. Det kan vara mycket enkelt, som i Game Designers' Workshops gamla hederliga *En garde!* (Nej, inte det svenska rollspelet som kom häromåret) där man väljer bland ett antal givna alternativ som ens rollperson (en musketör i det här fallet) ägnar sig åt vecka efter vecka: kurtiserar sin älskarinna, övar sig med sin värja, utmanar någon på duell, söker sig till fronten i något av de krig som pågår, och så vidare. Moderatorn sammanställer sedan dragen, slår fram utgången av duellerna, ser om man överlever vid fronten och eventuellt befordras, et cetera.

Det kan också vara oändligt mycket mer komplicerat; man kan skriva ihop flera sidor långa drag, där det är tillåtet att försöka sig på vilka handlingar som helst man kommer på; precis som i ett vanligt rollspel. Ett sådant spel kan naturligtvis inte datormodereras, och kräver en hel del arbete från speldomarens sida.

Ett diplomatispel fungerar naturligtvis på ungefär samma sätt. Man blir tilldelad en position i spelet, med (om det är ett land) ett antal soldater, pengar och naturresurser. Sedan skriver man ihop drag där man anger om man rekryterar eller hyr nya soldater,

skickar spioner till andra länder, säljer respektive köper varor och/ eller soldater (om reglerna tillåter handel), försöker exploatera sina naturtillgångar, förklarar någon krig, sluter allianser, med mera.

Moderatorn ser sedan om några trupper hamnar i strid och hur det i så fall går, om eventuella spioner upptäcker något, om pest eller missväxt drabbar landet, och så vidare.

I ett diplomatispel får man vara beredd på att det krävs energiska diplomati-insatser för att man ska vara ordentligt framgångsrik. Att hålla kontakten med ett antal av sina medspelare, särskilt de mäktigare, för att sluta allianser och ryktesvägen få reda på vad som är på gång, det är A och O i ett diplomati-PBM. Eftersom spelarna ofta är spridda över stora delar av landet kan man räkna med högre telefonräkningar, och man bör alltid vara välförsedd med rabattfrimärken. Visst går det att spela diplomatispel utan att ha kontakt med folk, men då kan man ju fråga sig varför man egentligen valde att spela just ett diplomatispel.

Tiden mellan varje drag brukar vara mellan två och fyra veckor; ofta — särskilt i rollspels-PBM — kan man välja om man vill spela på tvåveckorsbasis eller en gång i månaden. Detta förfarande lämpar sig självklart inte så bra för krigsspel — det är ju bra mycket mer man går miste om som spelare om ens hela rike eller regemente är passivt hälften av tiden än om bara ens rollperson sitter still då och då utan att göra något speciellt. Även i spel där alla lämnar in drag med samma regelbundenhet uppstår ofta problem om en eller flera spelare missar ett drag, eller hoppar av spelkampanjen helt och hållet. Stora problem i ett spel som Diplomacy, där motståndarnas svagheter är omedelbart uppenbara och lätt kan avgöra ett helt parti, men obefintliga problem i till exempel ett rollspel med ett trettiotal deltagare. Att formge spelet så att avhopp påverkar spelbalansen så lite som möjligt är en av de viktigaste uppgifterna för en PBM-konstruktör. Även om man lyckas med detta är man förståndig om man ser till att ha en väntelista av spelare som är beredda att hoppa med i kampanjen när de får plats.

Något man också måste tänka på är hur man vill att styrkebalansen ska vara i spelet. Det finns en viss charm både i att ha ett antal jämnstarka spelarpositioner, och i att ha en realistisk blandning av stormakter, lagom mäktiga riken, och småstater som får balansera på slak lina för att undvika att dra på sig någon mäktig grannes vrede.


2 YTTERSTA ORDEN Vinter 352

Stor ilska i FEX:

Värmland skall bort

FEX' TELEGRAMTJÄNST

Vi, förenade Rådsrepubliken Bohusläns ende och sanne kung, Gen Sek, förklarar härmed krig mot de otrogna hundarna i Värmland.

Under en lång tid har de befriade folket i våra gränstrakter oupphörligen utsatts för övergrepp, provokationer, anfall och rena piratdåd av Värmlands hungriga bestar. Det är därför vår proletära plikt att på alla sätt skydda befolkningen mot dessa vansinniga illdåd, ofta utförda av fängelsekunder, slödder och annat avskum i det som kallas "Värmlands befrielsearmé"!

Folket har talat. Låt inte svärden tystna och blodet sluta flyta förrän hämndens dag har kommit.□

Kättarskräck funnen!

Av FEXUS STORTRUT

AKERSHUS. **Till Folkets glädje och glada överraskning överlämnades idag på morgonen Kyrian Kättarskräck till Folkets ende och sanne ambassadör i Köpenhamn, Vladimir Uljanov.**

Biskop Kyrian upphittades drivande och svårt medtagen i en ranglig skuta öster om Gotland. Fasansfull är den historia han kunde berätta om sin flykt och om Asarnas brutala övergrepp på kyrkor och Smålands modiga befolkning. Misshandel, våldtäkter, plundring och människooffer hör numera till vardagen i detta en gång så fagra och kristna land.

Sådan lyder delar av den berättelse som biskop Kyrian kunde berätta för vår utsände ambassadör. Förenade Rådsrepubliken Bohusläns (FEX) kung Gen Sek har dock i brist på bevis från biskop Kyrian beslutat att detta inte är en angelägenhet för folkets hjälptrupper och uppmanar därför det militärindustriella komplexet (Hansan) att tills vidare avvakta med befrielsen av de förtryckta smålänningarna till förmån för en intern uppgörelse av smålänningarna själva. De krav på hjälp och militär intervention av Rosa Armén som har framlagts av representanter för Smålands befrielsefront lämnas tillsvidare utan avseende då bevisen ej har kunnat styrkas.□

Fred skymtar i öster

Av MULTUS BIERHEBER

GRIPSHOLM. **En upplösning av den segdragna konflikten mellan Södermanland och Östersjöhansan tyckes nu kunna skönjas, då Hansans priser nu faller Konung Rikard mer i smaken än tidigare.**

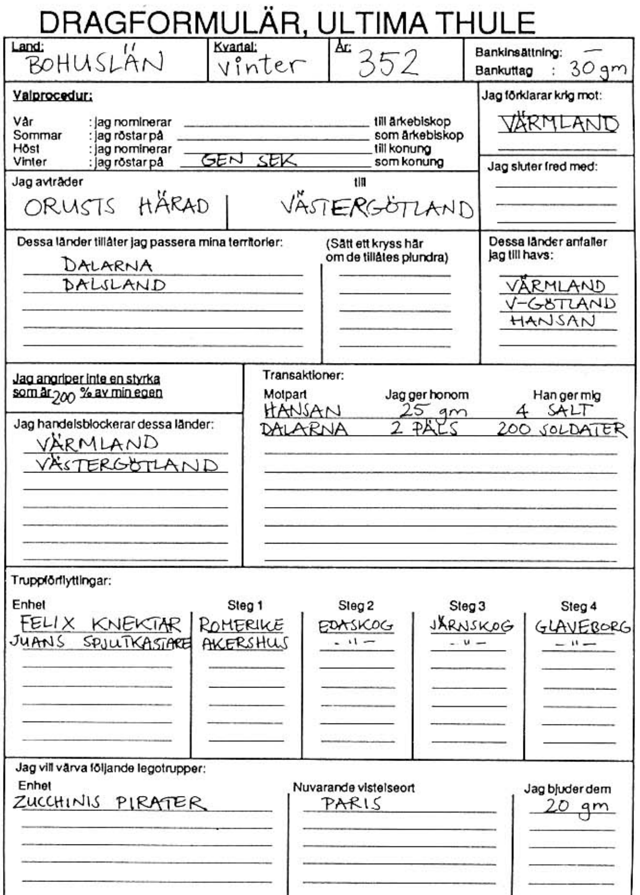
Stämningen vid Gripsholms hov höjdes betydligt då det blev allmänt känt att Konungen inlett förhandlingar med hanseatiska köpmän om saltinköp och pälsverksförsäljning. Det är också sedan länge bekant att Konungens tidigare aversioner mot det Lübska handelskompaniet avtagit betydligt de senaste månaderna.

Krigsförklaringen de bägge länderna emellan, som utfärdades under våren det sistlidna året, kom som en markering av Konungens missnöje med Hansans sätt att försöka ockra sig till ett handelsmonopol i Thule. Dessa försyndelser uppges nu vara förlåtna och glömda av den mildsinte Konungen. En av hans närmaste rådgivare uppger för YO:s utsände:

"Det är viktigt att det kommer till stånd en dialog på detta område, att folk angriper förstahandskällorna och intervenerar de multiplexa rykten som uppkommer i varje human process. Det multinationella militärindustriella komplexet har orättfärdigt blivit utmålat som syndare."

Detta kan bara tolkas som en vilja att få till stånd ett bilateralt handelsavtal de bägge parterna emellan, och somliga hovfunktionärer i Gripsholm uppger till och med att förhandlingarna kan avslutas redan innan våren. Från en vanligtvis välunderrättad och tillförlitlig källa inom hovet uppges Konungen vara: "villig att gå långt för att få fred."□

b) En sida ur en kampanjtidning, också den från kampanjen Ultima Thule. *Vi ser här hur den glupska militaristiska staten Bohuslän med propagandans hjälp urskuldar sitt brutala anfall på det försvarslösa Värmland. Vidare inleder Bohuslän sin kampanj inför årets ärkebiskopsval med att kidnappa Smålands färgstarke biskop Kyrian Kättarskräck för att ha som galjonsfigur, efter att en asahednisk statskupp drivit denne från sin egen biskopsstol. Slutligen tar Södermanland tillfället i akt att släta över sitt förkrossande nederlag i kriget mot Hansan, och får det att framstå som om det är den södermanländska kungen som i nåder skänker Hansan en efterlängtad fred.*


DRAGFORMULÄR, ULTIMA THULE

Land: BOHUSLÄN | Kvartal: vinter | År: 352 | Bankinsättning: — Bankuttag : 30 gm

Valprocedur:
Vår : jag nominerar ____ till ärkebiskop
Sommar : jag röstar på ____ som ärkebiskop
Höst : jag nominerar ____ till konung
Vinter : jag röstar på GEN SEK som konung

Jag förklarar krig mot: VÄRMLAND

Jag sluter fred med:

Jag avträder ORUSTS HÄRAD till VÄSTERGÖTLAND

Dessa länder tillåter jag passera mina territorier: DALARNA, DALSLAND
(Sätt ett kryss här om de tillåtes plundra)

Dessa länder anfaller jag till havs: VÄRMLAND, V-GÖTLAND, HANSAN

Jag angriper inte en styrka som är 200 % av min egen

Jag handelsblockerar dessa länder: VÄRMLAND, VÄSTERGÖTLAND

Transaktioner:

Motpart	Jag ger honom	Han ger mig
HANSAN	25 gm	4 SALT
DALARNA	2 PÄLS	200 SOLDATER

Truppförflyttningar:

Enhet	Steg 1	Steg 2	Steg 3	Steg 4
FELIX KNEKTAR	ROMERIKE	EDASKOG	JÄRNSKOG	GLAVEBORG
JUANS SPJUTKASTARE	AKERSHUS	-"-	-"-	-"-

Jag vill värva följande legotrupper:

Enhet	Nuvarande vistelseort	Jag bjuder dem
ZUCCHINIS PIRATER	PARIS	20 gm

***a) Ett typiskt dragformulär** (I det här fallet till* Ultima Thule, *en PBM-kampanj i medeltidens Sverige.*

Visst är det roligt att spela PBM, på många sätt roligare än att sitta runt ett bord (framför allt eftersom man kan vara så många flera, och eftersom man hinner planera sina drag så mycket noggrannare), men man har ändå missat en del om man inte ser till att någon eller några ger ut nyhets- och propagandatidningar, där man publicerar rykten och proklamationer. Att sitta och läsa nidartiklar om Atens amiral, skrivna av en rödvinsfilosof i Sparta, eller få sig till livs långa proklamationer av den storhetsvansinnige biskopen av furstendömet Småland om hur han tänker starta ett korståg mot resten av världen, det tillhör kryddorna i ett PBM.

Avslutningsvis vill jag bara säga detta: ser du en annons för ett PBM i Sinkadus eller något annat spelmagasin, nappa! Och gör du inte det, så varför inte försöka konstruera ett eget?

Skriv gärna till Sinkadus om du har något att säga om PBM; kanske har du spelat i något kommersiellt amerikanskt eller brittiskt spel och kan berätta hur det var, eller kanske har du bara några synpunkter på mina åsikter om PBM-spel. Beskrivningen av It's a Crime *är jag skyldig Torbjörn Ström.*

Och, som avrundning: Hur gick det för det drag som Bohuslän skickade in till moderatorn för vintern 352? Jo, pengarna som han tog ut från sin bank i Paris råkade ut för pirater i Nordsjön, och försvann. Gen Sek misslyckades med att vinna kungavalet, i stället vann ärkefienden Agust Vällington av Värmland. Som kung av Sverige kunde han kalla in styrkor att försvara sin huvudstad med, och av de stolta bohusländska krigarna som gick till anfall mot Värmland återvände de bara en spillra. Hansan vägrade vidare att handla med honom, och utan salt ruttnade landets matlager bort, så nästa år väntar svält. Inget vidare lyckat drag för Bohuslän!

PLAY-BY-MAIL

BREV-DIPLOMACY

Jag önskar "diplomater" till brevdiplomacy med en månads diplomatifas. Fredrik Kjällbring, Ryttarevägen 7, 352 47 Växjö.

ALLMÄNT

BRA ÄVENTYR FINNES

till de svenska rollspelen som jag vill dela med mig av, t ex i utbyte mot dina äventyr. Kalle Rune, Kämpavägen 17, 181 41 Lidingö, 08-765 96 28.

DE GYLLENE PRISJÄGARNA

söker äventyr till MT, MT2, DoD och SDD. Markus Fredriksson, Bruksgatan 15, 260 51 Ekeby.

THE BLUE MANES

söker bidrag till sitt persongalleri. Alla sorters personporträtt är välkomna, dock ska de vara på minst en A4 maskinskriven text och skrivna till EDD/GDD. c/o Petter Tollbäck, Allmogegatan 76, 583 30 Linköping.

DE NIO

söker över hela landet efter utbyte av äventyr, regler, idéer, mm, till MT2, SRR, MERP, WFRP, T2000, RQ, RQA, Paranoia, Skuggornas mästare, Western, Stormbringer, Hawkmoon, mm. Minimiålder 13 år. Per Åsbrink, Taggsvampsstigen 4, 611 63 Nyköping, 0155-692 10.

DET GRÅ BRÖDRASKAPET

heter vi fortfarande — inga snuttjullar här inte! Vi vill ha kontakt med MERA klubbar, och spelen vi spelar är MT2, GDD, SDD, IDD, SKR, SRR, CH, Paranoia, En garde, Blood Bowl, Car Wars, T2000 och WFB. Vi vill även meddela att det är vi som ger ut fanzinet Overlord. Anders Klereborg, Blåsebostigen 4, 590 20 Mantorp, 0142-213 30.

THE JUMPING MEGAS

önskar byta hemmagjorda äventyr och brevväxla med andra klubbar. Vi spelar GDD och MT2. Christopher Ekström, Vitsippsvägen 16, 813 00 Hofors, 0290-274 34.

SLAVES OF DICE

söker kontakt med andra föreningar genom brevväxling eller byten av äventyr och erfarenheter. Vi spelar just nu GDD, MT2, CH, SRR, SKR, RQ III, WFRP, En garde, CoC, Western, Paranoia, Diplomacy, Civilization med mera. Mikael Huss, Källarbäcksv 13, 752 57 Uppsala eller Andreas Gustavsson, Varpvägen 33, 752 57 Uppsala. Alla brev besvaras.

INTRESSERAD AV ÄVENTYR

Är du intresserad av äventyr till CH, EDD, MT2, SKR, SRR, D&D och Western? Skicka då ett eget äventyr till mig så får du ett annat äventyr tillbaka. Peter Sjödin, Hjortrongränd 17, 774 00 Avesta.

JIMMY ANDERSSON

söker så många hemmagjorda äventyr som möjligt till MT, MT2, EDD och SDD. Gjörloffsgatan 81, 261 34 Landskrona.

SPELSÄLLSKAPET RING SÅ SPELAR VI

söker kontakt med alla spelföreningar i hela landet för att byta idéer, äventyr, klubbtidningar, med mera. Vi spelar alla svenska spel, WFRP, WFB, RQ, CoC, Megatraveller, TOON, D&D, MSH, Air Superiority, Car Wars, brädspel, mm. Klubbtidning. (Medlemmar bör ha spelat i ett år.) Tomas Fälth, Tallvägen 21, 360 40 Rottne, 0470-918 04.

GÖTEBORG

PATRIK MALVENIUS

skulle vilja vara med i någon spelklubb, helst i Askim-området. Kan spela MT2, SRR, EDD, men spelar gärna annat. Måttligt erfaren. 12 år. Hults gata 24, 436 44 Askim, 031-28 80 32 (alla dagar utom lör-sön).

HALLAND

SE HIT ALLA ROLLSPELARE!

Jag vill gärna att ni skickar hemmagjorda äventyr, idéer och dylikt till mig. Jag vill också veta om det finns några spelklubbar i Oskarströmtrakten i Halland. Jag spelar MT, MT2 och DoD. Johannes Rossing, Gamla Nissastigen 76, 313 00 Oskarström, 035-681 61.

NORRBOTTEN

LULEÅ SPELFÖRENING ANFAUGLITH

(fd Minas Tirith) Nystartad, entusiastisk, expanderande... Alla är välkomna att utföra sina favoritritualer under föreningens beskydd. Rollspelare, brädspelare, figurmålare, tolkienister! Alla är välkomna! Har du ingen att spela med? Boten heter ANFAUGLITH. Medlemsavgift 30:-/år. Klubbtidning. Spelmöten, spelhelger et cetera. Planer på mindre konvent i feb 90. Var med och forma *din* förening då den ännu är i sin linda! Gå med nu! LSA c/o P Gustavsson, Vinbärsstigen 5, 951 45 Luleå.

SKÅNE

HANS PÅLSSON

söker spelare i Kristianstadstrakten till alla svenska rollspel samt Paranoia och Star Frontiers. Prövar allt! Även fanzine är av intresse. Kupolvägen 17, 291 47 Kristianstad, 044-12 01 97.

SMÅLAND

DANNE, 14 ÅR

söker medspelare i Jönköpings-trakten i åldern 13-15 år. Spelar och spelleder EDD, SRR, MT, CH, SKR och En garde. Intresserad av andra svenska och utländska rollspel. Daniel Wihlstrand, Bergvägen 33, 564 00 Bankeryd, 036-793 81.

LJUNGBY ROLLSPELSFÖRENING

söker medlemmar i Ljungby-trakten. För närvarande har vi 43 medlemmar. Klubbtidning. c/o Stefan Thulin, Storgatan 12 A, 340 14 Lagan, 0372-350 22.

STOCKHOLM

JOHAN ALMQVIST

söker spelklubbar i Stockholm eller längs linjen mot Kungsängen. Jag spelar AD&D, SRR, EDD, MT2, Traveller, T2000, CH med mera, men lär mig gärna fler. Jag är 19 år och har spelat i 6 år. Runbrovägen 15, 198 00 Bålsta, 0171-585 53.

PER ÅSLUND

söker medspelare till alla svenska rollspel, helst någon som kan lära ut SRR. Har mängder av äventyr liggande. Illerstigen 14, 171 71 Solna.

MATHIAS NILSSON, 13 ÅR

söker medlemsskap i någon spelklubb i södra Stockholmstrakten. GDD, IDD, SDD, MT2, SRR, SKR, T2000, Living Steel och Combat Cars. Östmarksgatan 51, 123 42 Farsta- 08-604 09 53, (eller lantstället 0764-521 86).

EN VÅLDSAM EXPLOSION

upplöste laboratoriet i atomer. När röken lagt sig stod de bara där: Callisto Ladeen, Piter van der Neublitzer och Sebastian Oblõnsky. De gick tydligen under samlingsnamnet SF. WEIRD WORLD. Men var kom de ifrån? Ingen visste. Weird World spelar GDD, MT2, CH, IDD, SW, CoC, MERP, T2000, En garde, Pendragon, Car Wars, CC, Britannia, Blood Bowl, NATO och givetvis Blodsglänتan. SF. Weird World, Vildmarksvägen 16, 163 60 Spånga, 08-760 06 03.

SÖDERMANLAND

ERFAREN SPELARE/SL

16 år, söker medspelare i Nyköping till GDD, MT2, SKR, D&D och Psi World. Lär mig gärna andra spel, även engelska. Johan Lundström, 0155-864 84 eller 156 02.

VICTOR BERGLUND

är 12 år och SL som söker spelare till GDD, IDD, SRR och MT. Provar gärna andra spel. Skiftingegatan 26 D, 633 54 Eskilstuna, 016-12 44 61.

UPPLAND

YOU ONLY LIVE ONCE

söker medlemmar i åldern 12-15 år i Enköpings-trakten, och önskar även brevväxla med klubbar över hela Norden. Vi spelar alla svenska spel, samt RQ. c/o Christofer Fjellner, Stensoppsgatan 18, 199 45 Enköping, 0171-243 51 eller Ola Sundell 0171-326 45.

VÄSTMANLAND

DEN MUTERADE ALVENS SPELKLUBB

söker seriösa spelare i alla åldrar. Vi spelar nästan allt ni vill och lite till! Dvs alla svenska rollspel, flera engelska, brädspel, dataspel och innebandy. Dessutom utövar vi LRP (Live Role Playing) och ger ut en klubbtidning. Vi vill även ha kontakt med andra spelklubbar runt om i landet. M.A.S.K. c/o Lindberg, Stövarvägen 12, 722 43 Västerås, 021/33 17 10 (fråga efter Alf).

ÖSTERGÖTLAND

SPELKLUBBEN UTAN NAMN

(för tillfället) söker medspelare och byte av äventyr och idéer. Vi spelar MT2, GDD, SDD, SRR, SKR och CH, men prövar gärna engelska rollspel. Fredrik Eriksson, Wilhelm Wibergs gata 102, 603 78 Norrköping, 011-17 13 76.

BUTIKS-GUIDEN

ARVET 2

Peter Wennerholm

För att kunna spela detta äventyr krävs att du har spelat del 1 som publicerades i Sinkadus nr 19. Rollpersonerna har precis anlänt till Franken och skall just börja resan till Paris för att ta reda på vilka som ligger bakom mordet på Bertrand de la Vallée.

Till del 2 hör ytterligare appendix som spelledaren bör ägna lite tid att göra i ordning innan.

Appendix D är ett brev i vacker 1800-talsskrivstil. Fotostatkopiera det eller skriv ut det för hand.

Appendix E består av ett antal boksidor. Dessa skall du också fotostatkopiera.

LEGIONEN

I del 1 ställdes frågan om det kanske fanns en tredje part i Franken som skulle vilja dra igång ett krig mellan Franken och Anglia.

Och svaret är ja. Det finns en man som anser sig vara mycket mer passande på tronen än den regerande kejsaren, och som dessutom anser sig kunna besegra Anglia. Kejsar Napoleon XI:s bror, hans excellens polisminister Clausinius Napoleon Bonaparte.

Clausinius har i flera år haft en utmärkt sits för en förrädare. Som polisminister är det han som skall vakta på "statens fiender", och det existerar ingen organisation som i sin tur kan hålla koll på honom. För två år sedan hittade en skicklig kriminalinspektör en låda dokument i en undangömd vrå i krigsministeriets övergivna källare. Han överlämnade sitt fynd till sin högste chef, polisministern, som snart insåg dokumentens verkliga värde. Två dagar senare deltog kriminalinspektören i en eldstrid med en rånare och träffades där av ett vådaskott från en kollega. Han dog omedelbart.

Med kunskaperna om klippan Nålen och ubåten Nautilus i sina händer lät Clausinius ingen tid gå till spillo. Han byggde i största hemlighet upp en organisation med män som var fullständigt lojala till honom själv. Denna organisation, som döptes till Legionen, består för närvarande av ungefär trehundra man, till största delen sådana som sköter sina vanliga jobb tills de får någon särskild order.

Några legionärer har emellertid andra uppgifter. De senaste arton månaderna har ett onormalt stort antal (trettiofyra, närmare bestämt) polis och säkerhetsmän dödats i tjänsten utan att någon kropp har kunnat påträffas efteråt. Dessa dödsfall har arrangerats av Clausinius, med "offrens" medgivande. De saknade männen bildar i själva verket den stridande delen av Legionen, och femton av dem är ständigt stationerade i Nålen.

Legionen har tre syften: 1) att provocera fram ett krig med Anglia och 2) utså missnöje bland frankerna vad gäller kejsar Napoleons regim, så att man när tiden är mogen kan 3) döda kejsaren och skylla dådet på anglernas jägarstyrkor.

Kejsar Napoleon XI har nämligen ingen son, och bara en bror. Det finns alltså bara en person som skulle komma i fråga som den nye kejsaren av Franken; hans excellens polisminister Clausinius Napoleon Bonaparte...

IV. I PARIS

RUE VOLTAIRE ÅTTA

Frankiska gator är vanligtvis ordentligt skyltade, och Rue Voltaire är inget undantag. Nummer åtta visar sig vara en port i ett fyravåningshus, som för övrigt är riktigt vackert, med svarta balkonger och väggar i rött tegel. Det borde kunna bo ungefär tjugo familjer här.

På bottenvåningen bor portvakterskan, den 68-åriga madame Embezon. Hon har mycket goda öron och älskar att prata, gärna om icke närvarande vänner och bekanta. Om rollpersonerna går in i port åtta kommer definitivt den nyfikna madamen att slå sina klor i dem och det är säkrast att gruppens historia låter trovärdig, annars kommer madame Embezon att lugnt och stilla kalla på gendarmerna för att bli av med "lösdrivarna".

Madame Embezon kan, om hon får någon anledning, berätta att den stackars fru de la Vallée är på sjukhus men tyvärr vet hon inte vilket. För en vecka sedan stannade en ambulanskärra — Paris har ett utmärkt ambulanssystem; draghästarna är förresten alltid vita, liksom sjukvårdarnas rockar — framför ingången, och tre sjukvårdare kom inspringande. Två av dem fortsatte upp för trappan medan den tredje "En stor, kraftig karl. Varför är han inte i kolgruvorna i stället, de som har sådan brist på folk?" stannade för att förklara sig. Han informerade madame Embezon om att en granne hade sett fru de la Vallée ligga livlös på sin balkong, och att de ville försäkra sig om att det inte hade skett någon olycka. "Han berättade också för mig att det går en svår Limax Agrett... Limax Agrestisepidemi bland stadens yngre fruntimmer, och att fru de la Vallée varit på sjukhus förut för den sakens skull. Och har man en gång fått det, så blir man inte av med det, jaja... Då bara rasar man ihop, och så är det dags för en månad på sjukhuset. Men det säger jag bara, på min tid..." Om nu någon av rollpersonerna skulle veta, att Limax Agrestis bara är det latinska namnet på åkersnigel, gör han kanske klokast i att hålla tyst.

För att göra en lång historia kort vilket portvaktsfrun *inte* gör, var de tre sjukvårdarna uppe hos de la Vallées i ungefär en kvart, och kom sedan ner med fru de la Vallée liggande medvetslös på en bår. De beklagade att de hade varit tvungna att slå in dörren, men de reparerade den så gott det gick och skulle skicka en snickare "men nu har det redan gått två veckor!". Sedan satte de försiktigt ner båren i kärran och körde iväg inåt stan.

BERTRANDS BOSTAD

Paret de la Vallées bostad ligger på tredje våningen. Ytterdörren är något skev och ett kraftigt hänglås håller den stängd. En närmare granskning avslöjar att dörren har brutits upp så att det vanliga låset skadats, och att hänglåset är mycket dåligt fastsatt i väggen. *[De som förde bort fru de la Vallée sökte också igenom lägenheten, men för att ingen skulle märka detta på ett tag satte de upp ett hänglås när de gick ut.]*

En gång i tiden har lägenheten säkert varit mycket hemtrevlig. Nu har den emellertid blivit grundligt genomsökt av folk som verkar ha kunnat sina saker. Alla skåp står öppna, innehållet i alla lådor har vräkts ut på golvet, tavlorna är nedtagna från sina krokar, böcker ligger slängda nedanför en bokhylla, och både madrasser och kuddar har skurits sönder.

Rollpersonerna kan slösa bort mycket tid här utan att hitta ett dugg av värde utom möjligen ett eller annat minne av Bertrand.

Däremot ligger det något av intresse alldeles innanför dörren, närmare bestämt under brevinkastet. Det är den post som har kommit efter att fru de la Vallée fördes bort. Här ligger tolv dagstidningar (samma tidning men tolv olika datum) och ett brev adresserat till Bertrand och med avsändare Alexandre Birgerac, Rue de Riise 48, Paris

Brevet från Alexandre Birgerac innehåller ett pappersark med ett medföljande kort. På kortet står:

Bertrand!

Jag hoppas det inte gör någonting att det tog lite tid. Denna text hittade jag i förrgår, i en volym från Napoleon den Förstes tid. Det är väl Marie Antoinette du skriver om för närvarande?

Din

Alexandre

PS: Jag vill ha ett exemplar med dedikation!

Texten som Alexandre Birgerac åsyftar finns i Appendix D; ge denna till spelarna.

RUE D'ESTAING 3

Det gamla stenhuset ser inte mycket ut för världen. Väggarna går i smutsgrått och de flesta fönsterrutorna är krossade. Några fönster på övervåningen har spikats igen med korrugerad plåt.

En nedsliten, nästan kolsvart spiraltrappa leder upp till tredje och översta våningen. Där finns trapphusets enda dörr. På de övriga våningarna gapar dörrkarmarna tomma. Dörren är låst, men tittar man noga ser man att både låset och gångjärnen är fria från rost. Det är här Bertrand har sin privata lägenhet.

[Det lönar sig för rollpersonerna att undersöka dörren innan de ger sig på den. Då kan de troligen undvika att utlösa den elfälla som Bertrand har byggt in i dörrlåset för att skydda sig från inbrottstjuvar. Den rollperson som försöker dyrka eller bryta upp låset utan att vara väl isolerad tar 2T8 SP i skada.]

1. Tamburen: Det första rollpersonerna ser är en stor (två meter hög) hallspegel på andra sidan rummet. Eftersom de befinner sig rakt framför spegeln ser de förstås sig själva. SL kan gärna göra det mesta av detta och ge dem chansen att börja skjuta på "skepnaderna i dunklet" där framme. Om detta sker är det förstås synd på den fina spegeln, men å andra sidan gör det det enklare för rollpersonerna att upptäcka lönndörren där bakom.

2. Sovrummet: Det finns bara ett ord för att beskriva det här rummet: romantiskt. Rosa tapeter på väggarna, en tjock matta på golvet, en tom vinkylare på ett litet snyggt träbord, ett linneskåp i stål och glas, och en stor dubbelsäng med snövitt överkast och många kuddar. Bakom en blommig gardin döljer sig ett fönster, men detta har spikats över med en skiva korrugerad plåt. Ett hörn av rummet har avskärmats med ett draperi; här har en kokvrå med en gasolspis inrättats. Två tomma Fantaflaskor står vid spisen.

3. Badrummet: Ett bad är ett rent nöje i ett sådant här rum! Badkaret är av emaljerad plåt med nackstöd, och med fyra ben i form av hundtassar. En ledning går upp i taket, troligen till en regnvattenbehållare på taket (behållaren var ett stort problem för Bertrand, eftersom den bara kunde användas på sommaren. När temperaturen gick under nollpunkten fick han vackert bära upp vatten från en brunn på gården, vilket brukade irritera hans dambekanta. Det går åt många spänner för att fylla ett badkar...). I ena hörnet står en vedspis med en vattenspann ovanpå.

4. Det dolda rummet: Någon gång under gruppens letande kommer någon rollperson att märka att hallspegeln står lite snett. När detta undersöks närmare, och den stora spegeln flyttas, upptäcks en låst dörr. Dörren är tapetklädd i samma färg som hallväggen och saknar handtag. Däremot finns det ett nyckelhål. Både gångjärnen och låset verkar välsmorda och ofta använda.

Rummet innanför dörren skiljer sig kraftigt från resten av lägenheten. Det är ett kontor, möblerat med ett plåtskrivbord, en skrivbordsstol och en bokhylla.

På skrivbordet ligger nio böcker; tre i en prydlig stapel vid skrivbordslampan och de övriga sex uppslagna i en hög mitt på bordet. På golvet bredvid skrivbordet ligger en tionde bok, även den uppslagen och lite skadad av fallet från bordet. De sex uppslagna böckerna har det gemensamt att de alla har fått ett blad utrivet. Böckerna (alla tio) tycks vara historieböcker, skrivna på franska, och enligt sina exlibris tillhör de en herr Alexandre Birgerac, Rue de Riise 48, Paris.

Skrivbordet har två utdragslådor. I den översta ligger ritmateriel; pennor, radergummin, bläck, en linjal. Här ligger också en liten bunt med papper, som visar sig vara de saknade bladen från de sex historieböckerna [dessa *finns i appendix E*]. Vart och ett av bladen har en sida överkryssad. Längre in i lådan hittas slutligen en 9 millimeters automatpistol och en ask med 25 skott. Den understa lådan innehåller tomma papper och kuvert. Under en halvtom konjaksflaska ligger en grå mapp.

Den grå mappen innehåller tidningsurklipp om den senaste tidens mystiska "skeppsbrott". Den som läser dessa får snart fram att elva fartyg har sänkts utanför Frankens kust under en period av fyra månader (det sista urklippet är daterat den tredje mars). Nio av skeppen var angliska, de återstående två frankiska. Hittills har minst tvåhundra sjömän och passagerare dött genom attentaten.

Bokhyllan är ganska liten, men innehållet är desto intressantare. Här finns en samling tidtabeller för Frankens samtliga diligens- och ångbåtslinjer, ett exemplar av årets "Vem Är Vem I Paris?", en mycket vetenskapligt skriven avhandling över hur man identifierar människor (kroppsmått, fingeravtryck, gångstilar, ansiktstyper med mera), tre helt obegripliga böcker skrivna på vad som kanske är iberiska (Bertrands kusin är förvånad: Bertrand kunde inte läsa iberiska. Eller...?), en mycket detaljerad kartbok över Franken och dess grannområden, en anglisk bok om ballistik och kulbanor och en nederländsk bok om avancerad flygning för jetpiloter. Här ligger också en liten tygrulle, innehållande verktyg och olja för skötsel av pistoler.

På väggen sitter ett dussin inramade fotografier. Alla föreställer högtidsklädda män i olika situationer; en som stiger ut ur en snygg bil, en annan som håller ett tal vid en middag, och så vidare. Rollpersonerna känner igen en av männen, som för övrigt är huvudpersonen på tre bilder. Det är kejsar Napoleon XI av Franken. Om någon studerar en av dessa bilderna (den som visar kejsaren stående vid en talarstol framför en staty) lite närmare kommer han att upptäcka, att snett bakom kejsar Napoleon står Bertrand.

[Under sin karriär i den frankiska säkerhetspolisen har Bertrand bland annat varit livvakt åt kejsar Napoleon XI. Som sådan fick han lära sig att misstro allt och alla, ibland med goda skäl. Han återgick sedan till sin vanliga post, nämligen som officer i kontraspionaget. Det var under ett rutinförhör med en tjallare som Bertrand fick upp sitt spår: det kunde finnas ett samband mellan den hemlighetsfulla terroristorganisationen Legionen (som en del poliser, inklusive Bertrand, misstänker ligga bakom ett antal sänkningar av skepp) och en mystisk, antik Nål. Först tyckte han själv att det lät långsökt, men efter ett tag började pusselbitarna falla på plats; och när han hittade psalmboken med den lilla chifferskriften blev han säker på sin sak.

Ingen frankisk polismyndighet eller säkerhetspolis kommer att kännas vid Bertrand om rollpersonerna skulle fråga om honom. De får ingen hjälp alls av myndigheterna.]

HOS ALEXANDRE

Alexandre Birgerac bor på Rue de Riise 48, i en av stadens västra förorter. Han har en ganska stökig tvårummare på bottenvåningen i ett gammalt trähus. Eftersom Alexandres stora passion är böcker är hans lägenhet något ovanligt inredd: varje vägg upptas av en bokhylla fylld med lådor, och i nästan varje låda ligger, väl förpackad, en bok. Här och var kan man också hitta videofilmer, gamla datadisketter, högar med anteckningar och en och annan broschyr från något museum. På en hedersplats står en kassettbandspelare av bergsprängartyp. Denna är Alexandres stolthet, och han spelar sin enda fungerande kassett, *God Save The Queen* med Sex Pistols, om och om igen.

Om rollpersonerna besöker Alexandre och säger att de är vänner eller släktingar till Bertrand, kommer de att bli väl mottagna. Bertrand och Alexandre var nämligen gamla klasskamrater, och även om de hade ganska olika intressen (Alexandre jagade hellre böcker än flickor) så kom de bra överens även efter studenten. Alexandre kommer att bjuda in rollpersonerna, lyfta fram ett par stolar och börja brygga te, "Och vad kan jag nu alltså göra för er?".

Alexandre kan berätta att Bertrand besökt honom för ungefär en månad sedan (den åttonde mars). "Det var visst tre eller fyra dagar innan han reste bort. Bertrand hade börjat skriva på en historisk roman, nämligen *[Alexandre känner inte till Bertrands dubbelliv]*, och han kom till mig för att få bakgrundsmaterial. Då ville han låna några böcker om frankisk och anglisk historia, vill jag minnas. Och romersk. Ja ni förstår, Rom var en mäktig nation förr i tiden, långt före Napoleon den Förstes regering."

När téet har serverats, och God Save The Queen startats om på nytt (och på nytt, och på nytt...), fortsätter Alexandre: "Men tydligen var hans förläggare inte riktigt nöjd, för när Bertrand besökte mig igen dagen därpå så var han både blek och hålögd. Han måste ha suttit uppe hela natten och arbetat; förläggaren hade fått honom att skriva om flera kapitel. Nå, vid det besöket frågade han ut mej om några kompletterande detaljer han behövde; till vad vet jag inte. Bland annat ville han visst veta hur den frankiske drottningen Marie Antoinette fått sin bibel, eller hur det nu var.

[Om Alexandre blir tillfrågad om det brev han sänt till Bertrand, det med papperet från Appendix D, blir han först ganska förvånad. Hur kan rollpersonerna känna till innehållet i ett postat brev? Kan rollpersonerna lugna honom med något lämpligt svar får de reda på att papperet hade legat som bokmärke i en gammal bok som Alexandre kom över för ett halvår sedan. Boken är från 1876 och är helt enkelt en samling ganska ointressanta memoarer, skrivna av en greve de Gaumard.]

"Men jag är ju egentligen ganska allmänt inriktad, så jag gav honom adressen till en specialist i Pyrisamfundet som han kunde skriva till. Professor Erdée — det är väl så ni

uttalar det? Jag har så svårt för utländska namn... Sedan det sammanträffandet har jag faktiskt inte sett till honom. Han har rest bort. Nej, han sa inte varthän, men får jag gissa, så blir det på Creuse, ett landskap nere i södra Franken. Han mumlade någonting om att han måste leta upp en nål där. Vad han nu menade med det."

["Creuse" har en dubbel betydelse på frankiska. Det är både namnet på ett landskap, som i sin tur fått sitt namn av floden Creuse som flyter genom det, och ett ord som betyder Ihålig. Med andra ord kan "Aiguille Creuse" både syfta på en ihålig nål och på en nål i Creuse. En tolklåda kommer alltid att översätta det till Ihålig Nål; om inte rollpersonerna undersökt saken tidigare kommer detta att vara första gången de inser att det finns en dubbelmening. Försäkra dig om att spelarna upptäcker detta då det är av stor betydelse för äventyret, något som framgår av Appendix B. Om rollpersonerna använder tolklådan när de talar med Alexandre så kommer han att påpeka "felet", han kan ju höra att lådan försöker översätta namnet Creuse.]

LUDVIGS FALSKA SPÅR

Rollpersonerna är skuggade under sin tid i Paris. Legionärerna är, tack vare Farres observationer, medvetna om att gruppen av någon anledning forskar i Bertrands förflutna och de tänker inte låta sig avslöjas av några utländska amatörer. Å andra sidan drar de sig lite för att avliva medborgare från Skandinaviens mäktigaste stat, eftersom de absolut inte vill orsaka några internationella problem (annat än med Anglia) just nu. Man behöver ju inte döda rollpersonerna om de inte kommer för nära hemligheten... och om de dröjer för länge med att komma dit gör de ju ändå ingen skada. Bättre att fördröja dem.

Lyckosamt nog ur Legionärernas synpunkt sett, finns ett utmärkt villospår utlagt sedan flera hundra år tillbaka. De vet att det är ett effektivt villospår, för de har en gång själva lurats av det.

När Ludvig XIV fick reda på att utomstående kommit Nålens hemlighet på spåren (se appendix C) agerade han snabbt. Han hade redan tidigare lagt märke till ordet "Creuse" och dess dubbla betydelse: ordet betyder alltså "ihålig" men är också namnet på ett landskap och en flod. Så, efter en tids funderande, beslöt sig kung Ludvig för att tillverka en falsk nål.

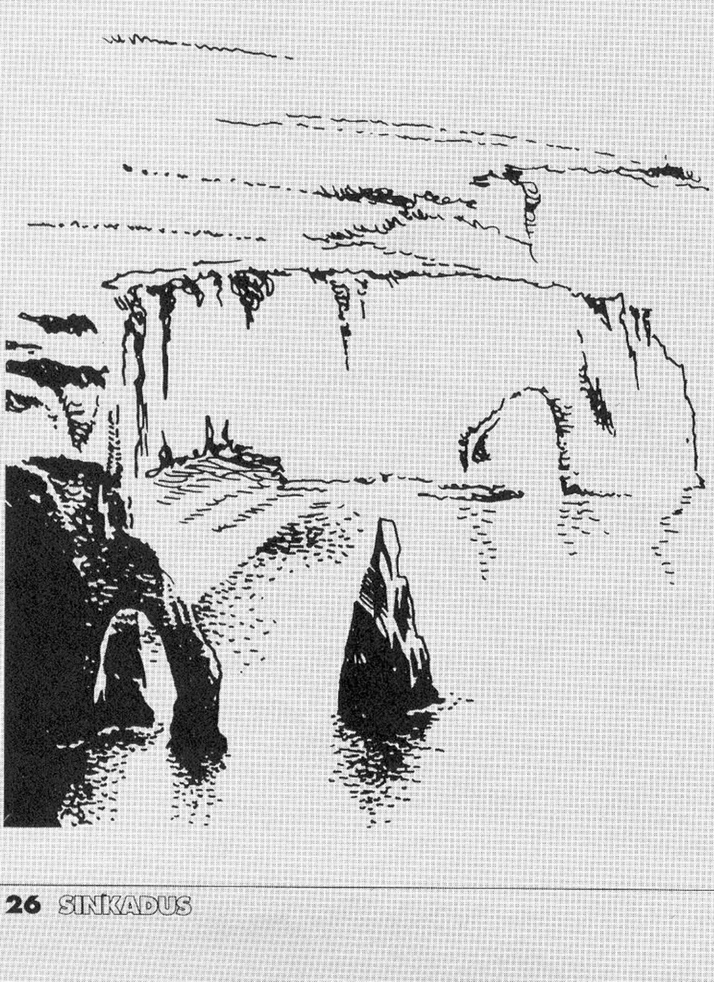
Han lät rusta upp ett förfallet slott vid floden Creuse och gjorde om det till kungligt jaktslott. De kungliga arkitekterna fick mycket strikta instruktioner; särskilt ett av slottets torn ägnades stort intresse. Detta blev ett av de högsta och smalaste tornen i Frankrike, och avslutades med ett mycket spetsigt tak.

Slottet döptes till Nålen.

Om rollpersonerna under sina efterforskningar i Paris inte självmant åker ner till slottet Nålen vid Creuse så kommer den terrorist som skuggar dem att ge dem lite hjälp på traven. Han kommer att smussla ner en diligensbiljett i någon rollpersons ficka — en biljett till Creuses centralort, Guéret.

Diligensen till Guéret avgår var tredje dag och biljetter finns till salu för 4:50 francs styck. Resan tar åtta dagar, om inget oförutsett inträffar.

"Inget oförutsett", var det! Hur resan går är förstås också något som SL har att avgöra. Glöm bara inte att färdvägens första halva går igenom mycket tätbefolkade områden (jämfört med Pyrisamfundet) och att dess andra halva i alla fall inte går igenom ödebygder. Men för all del, varför inte ett litet banditöverfall?



V. SLOTTET VID CREUSE

BYN GUÉRET

En by rollpersonerna bara anländer till efter diligensen och snart lämnar för att komma till slottet. Eventulla ärenden här tycks kunna vara:

- Komplettera sin utrustning inför utforskningen av ruinen.
- Höra rykten om slottet (snappa upp ointressanta rykten som berör landsbygden, bland annat kan de höra talas om de förrymda "dårarna" från det lokala mentalsjukhuset).
- Hela sig och vila upp sig efter resan och/eller efter besöket i ruinen.
- Eventuellt kan rollpersonerna belönas av lokalbefolkningens ordningsmakt för att ha fångat in eller oskadliggjort de förrymda. Alternativet är att ordningsmakten kommer att anklaga rollpersonerna för mord om de har dödat de värnlösa stackarna från mentalsjukhuset.
- För att nå slottet rekomenderas att rollpersonerna hyr en båt.

SLOTTET VID CREUSE

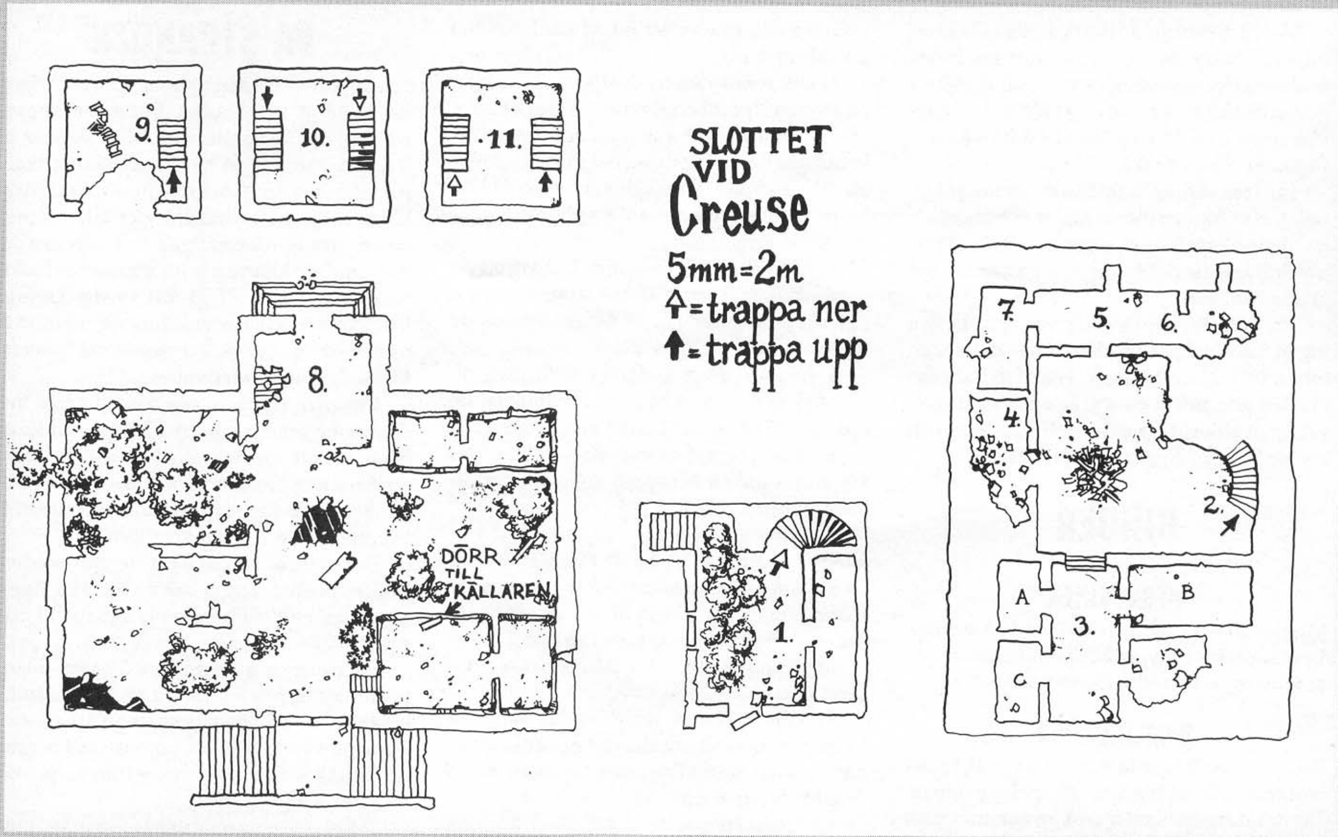
Slottet ligger beläget på en liten gräsbevuxen kulle. Djupa skogar avtecknar sig åt norr, och strax väster om kullen finns en bäck som har format en tre meter djup ravin där träd och växter frodas. Bäcken rinner ut i floden Creuse som forsar framför slottsbackens sydliga, lätt sluttande framsida. Tydligt kan man se spår av en, en gång levande, by som legat alldeles invid strandbanken. Numera återstår bara några raserade husgrunder, övervuxna av vinrankor, mossa och taggiga rosensnår. Några kråkor svävar förväntansfullt ovanför.

RUINEN FRÅN UTSIDAN

Omkring ruinen finns det som en gång var en vacker trädgård. Man kan bara hitta vildvuxna lämningar av rabatter, alléer, planteringar, häcklabyrinter och grusgångar. En gammal övervuxen bassäng (5 meter i diameter) där det en gång fanns en fungerande fontän, dominerar den forna slottsträdgården.

Slottet är byggt som en fyrkantig koloss på en slänt, vilket gör att det verkar vara tre våningar högt från framsidan och bara två våningar från baksidan, men då är givetvis inte tornet medräknat. Ytterväggarna har klarat sig bra, trots att de är så gamla. Det beror delvis på att det har funnits folk i trakten som under tidens gång har velat försöka låta slottet leva kvar ett tag till. Väggarna har restaurerats, men det var länge, länge sedan sist och det finns stora risker för ras. Väggarna är klädda av klängerväxter och mossor.

Det brutna tornet sträcker sig tre våningar (inklusive den såkallade takvåningen där brottet är) över ytterväggen. Stora stenhögar på marken vittnar om att tornet har varit



avsevärt mycket högre. Man kan lätt räkna ut att tornhöjden måste ha varit ganska oproportionell gentemot slottet, med ett ganska besynnerligt utseende på grund av det höga, smala tornet till det lilla slottet. Om rollpersonerna börjar leta i högen som utgör tornets rester kommer de inte att finna annat än ett antal ormbon. Ormarna är inte giftiga och därmed totalt ofarliga, men det kanske inte rollpersonerna tror vid det första ögonkastet.

På framsidan finns en stor portal, omsnärjd av slingerväxter, som avslöjar slottets innandöme för den som kikar in. Från baksidan kan man komma direkt in i tornet, första våningen, om man forcerar en förhållandevis nyinsatt trädörr (c:a 50 år gammal) som är låst och reglad från insidan. Likaså är fönstren till första tornvåningen igenspikade. Detta har gjorts av olika grupper som av någon anledning har sökt sig hit för att bo avsides ett tag. Nu är det rymlingarna från mentalsjukhuset som är de inneboende.

RUINEN FRÅN INSIDAN

Innanför ytterväggarna finns det inga innerväggar kvar, utan endast bråte och rester av det som var de övre våningarna. Stora delar av det buktiga inre av ruinen är övervuxen med gräs, rosensnår och stora träd. Här syns ett större hål uppfläkt i tornets sydliga vägg.

Det finns gott om skrymslen och vrår man kan söka sig in i, om man inte är rädd för ras, vill säga.

1. Kammare: En gammal trädörr (c:a 50 år gammal) hänger på glänt och döljer nästan en dunkel öppning. Trädrötter från den gräsbevuxna stenblockskullen, som utgör kammarens tak, hänger ned över öppningens övre karm. Spindelvävstrådar sträcker sig kors och tvärs. I den övergivna kammaren finns ett av källarplanets megasvin. När rollpersonerna skjuter upp dörren hit in får de höra odjurets gläfsanden och se dess röda ögon stirra ilsket. Om mycket oväsende uppstår när megasvinet dödas, kommer resten av flocken att strömma upp ur källaren och vräka sig över rollpersonerna i bärsärk. det var inte bara *ett* monster att tampas med här... det var en hel hjord!

Dörren åt väster kan öppnas utifrån. Det går mycket lätt, därför att en ansenlig mängd sten vilar mot den. Den som öppnar dörren och inte hinner kasta sig åt sidan tar några poäng i skada av stenarna som rasar ut.

2. Källarplanets hall: Den kolsvarta salen luktar unket. Vatten droppar från taket och bildar en liten pöl på golvet. Mögel täcker de otaliga sprickorna i väggar och tak. Mitt på golvet finns en hög av stenblock (se Vinkällaren). Om rollpersonerna inte möttes av hjorden av megasvin i kammare 1, kommer de snart att upptäcka att de har sin stinkande bostad här. Redan från trappan kan de urskilja skuggorna av de robusta bestarna som rör sig här nere, och som stirrar med sina röda ögon...

3. Fängelse: Redan vid dörröppningen kan man höra ljudliga snarkningar. Ljudet kommer från den bortre fängelsecellen (c). På en brits (utfälld från väggen, hålls uppe av rostiga kedjor) kommer rollpersonerna att se hur någon eller någon ligger hopkurad i en skabbig gammal filt. Det är resterna av ett gammalt skelett, vilket rollpersonerna upptäcker när de lyft på filten. Vidare kommer de strax att märka att snarkandet kommer från under britsen. Där ligger en liten megasvinsunge och sover djupt.

I cell "a" hänger ett ruttnat rep från taket, knutet till en galge.

4. Vinkällaren: I den raserade vinkällaren syns tydligt att någon eller några försökt gräva fram hela flaskor. En hacka, en spade och en rostig gammal ficklampa med läckande batterier ligger slängda på golvet. Några tomma vinflaskor och glassplitter kan återfinnas här inne. Om rollpersonerna börjar leta är det 35% chans/timme som de letar att de hittar 1T4 hela vinflaskor. Observera att rasrisken bör öka om de försöker.

5. Hall: Den tomma hallen har ett dunkelt ljus från det lilla, lilla källarfönstret. Taket utgörs av slingrande rötter, som söker sig efter väggen och ner genom det hårt packade jordgolvet.

6. Raserat rum: Inget speciellt. En dörröppning blockeras totalt av ett ras.

7. Raserat rum: Inget speciellt. Lite ljus lyser upp kaoset genom källarfönstrets lilla glugg.

8 Tornvåning 1: Ett stort hål är uppfläkt i den sydliga väggen och blottar hela Tornvåning 1 och en del av Tornvåning 2 för insyn söderifrån. Trappan ner är blockerad av ett ras. Hela våningen under är nämligen helt raserad, vilket märks eftersom golvet här lutar och är sprucket, stenigt och en halvmeter lägre beläget än vad det borde vara. Trappan upp har rasat tillsammans med ytterväggen, vilket gör det mycket svårt att komma upp till nästa våning, fyra meter upp. Med rätt utrustning går det givetvis att klättra upp. Hit kommer man antingen genom den norra dörren (c:a femtio år gammal trädörr), som är reglad och låst från insidan. Eller också får man klättra upp hit de fyra metrarna, från slottets raserade insida.

9. Tornvåning 2: En tom våning som inte används av några andra än fåglarna. Större delen av södra ytterväggens nedre del har rasat, och likaså ett stycke av golvet. En repstege är fästad i golvet med betongskruvar. Den kan hivas ner till Tornvåning 1 så att man kan förflytta sig mellan de båda våningarna. (Varje gång någon klättrar är det 10% chans att skruvarna lossnar. Normal fallskada tilldelas den eller de som klättrade.)

10. Tornvåning 3: Detta är tornets mest intakta våning. Här bor rymlingarna. Enkla madrasser och smutsiga sovsäckar ligger på golvet tillsammans med utspridd utrustning. Här finns mat och vatten åt ett halvdussin personer för en vecka.

11. Tornvåning 4: Sydöstra hörnet är förfallet. Förutom en massa fåglar och fågelbon är denna våning övergiven. Den skulle mycket väl kunna brukas som bostad om det skulle behövas.

12. Takvåning: Det här var från början ingen takvåning, utan har blivit det sedan tornet förföll och bröts av. Härifrån har man mycket god utsikt över trakten. På stengolvet är en eldstad upplagd och matrester och konservburkar ligger lite varstans.

HINDER

MEGASVINEN

Megasvinen är nyligen inflyttade i ruinen. Deras antal och styrka bör bestämmas av SL, med hänsyn till rollpersonernas styrka.

RYMLINGARNA

Data för rymlingarna lämnas över åt SL att bestämma, med hänsyn till spelargruppen. Det är inte meningen att rollpersonerna skall gå åt fullständigt i denna gudsförgätna ruin, men de kan gärna få bli något tilltufsade.

VAD HÄNDER SEDAN?

En anknytning till äventyret i övrigt.

FÖRSLAG PÅ ÄNDRINGAR

Hur farlig ska ruinen vara? Nu har vi varit ganska försiktiga när det gäller hinder och faror. En mycket skicklig och stark grupp rollpersoner kanske behöver tuffare motstånd. Då kan följande åtgärder göras:

- Utöka antalet megasvin, se kammare 1.
- Entré-portens klängerväxter är levande…
- Ett av träden som har vuxit upp i slottet är ett Vampyrträd där skelettdelar ligger. (Rymlingarna är livrädda för trädets dofter och har barrikaderat sig i tornet och vägrar gå ut.)
- Rymlingarna kan ha kommit över bättre vapen. Kanske har de funnit ett annat gängs vapengömma i tornet. (Det kan vara banditernas gömma, de banditer som eventuellt överföll rollpersonerna när de åkte diligens till byn och om de blev rånade finns deras ägodelar här.)
- Kanske kan rollpersonerna belönas med några värdeföremål av något slag. Eventuellt skulle de kunna hittas i källaren eller i rum 5, 6 eller 7.

VI. NORMANDIE

ALLMÄNT

Förhoppningsvis har spelarna vid det här laget insett (kanske med lite hjälp av spelledaren) att svaret på gåtan inte står att finna i Creuse, utan i Normandie. Alla spår utom Ludvigs villospår pekar hit; vi skall ta dem i tur och ordning.

1) Den första raden i chifferskriften syftar på byarna Yport och Etretat i Normandie.

2) Hemligheten var känd av Englands konungar därför att dessa också var hertigar av Normandie. Hemligheten gick vidare inom familjen, men detta upphörde under Rosornas krig.

3) Chevalier de Gaumard, Ludvig XIV:s gardeskapten, mördades av stråtrövare när han var på väg från Nålen. Överfallet skedde mellan Rouen och Le Havre.

4) Julius Caesars general fick tillgång till hemligheten genom caukerna, nämligen de som bebodde landet Caux i Normandie.

5) Biskop Praetextatus, som anklagades för att ha förrått Nålens hemlighet, var biskop i Rouen.

6) Vilhelm Erövraren, segraren vid Hastings år 1066, var hertig av Normandie.

7) Som alla engelska medeltidskungar är Johan Utan Land också hertig av Normandie. Han dödade sin brorson i Rouen.

8) Jeanne Darc hördes, dömdes och brändes i Rouen.

9) Om spelarna har kopplat samman Legionen med Nålen: alla fartygssänkningar har inträffat längst Frankens nordkust, alltså utanför Normandie.

Gruppen återvänder därför lämpligen till Le Havre (eller Rouen, eller Dieppe) via Paris, och börjar nysta där. Området är inte särskilt stort, så om gruppen lägger lite tid på att snoka igenom det kommer dom snart att snappa upp en och annan vägvisning. Spelledaren kan lägga in ett eller flera möten, beroende på hur bra gruppen klarar sig.

a) En kringresande gårdfarihandlare som berättar om spöken på en kyrkogård vid kusten.

b) En gammal enbent sjöman som svamlar om en val han såg utanför Fécamp. Valar förekommer inte i de här vattnen.

c) En krogägare som, om han blir tillfrågad, utbreder sig om områdets sevärdheter bland annat de intressanta klippformationerna utanför Yport.

d) En gumma muttrar dystert om att tre fiskebåtar spårlöst har försvunnit utanför kusten i lugnt väder. De elva saknade fiskarna kom alla från byn Etretat.

PÅ STRANDEN

Strandpartiet mellan byarna Yport och Etretat är kargt och blåsigt. Det är en klippig sträcka, där fastlandet ofta höjer sig mer än åttiofem meter över havet, och sluttar brant ner emot vattenytan. Insprängt här och där i klippan har små sandstränder bildats, men de är närmast oåtkomliga från landsidan om man inte vill klättra ner för den nästan lodräta granitväggen. På grund av det kraftiga tidvattnet (skillnaden mellan ebb och flod är nästan fem meter) ligger dessa små "playor" för övrigt ofta under vatten.

Om man följer kusten västerut från byn Etretat kommer man efter knappt en kvart fram till ett område med fyra intressanta landmärken. Det landmärke man ser först är en liten, ovanligt formad kulle med de nedbrunna resterna av en liten kyrka.

Det andra landmärket ligger bredvid kullen, mellan denna och havet. Här ligger nämligen en liten begravningsplats, 10 x 15 meter stor.

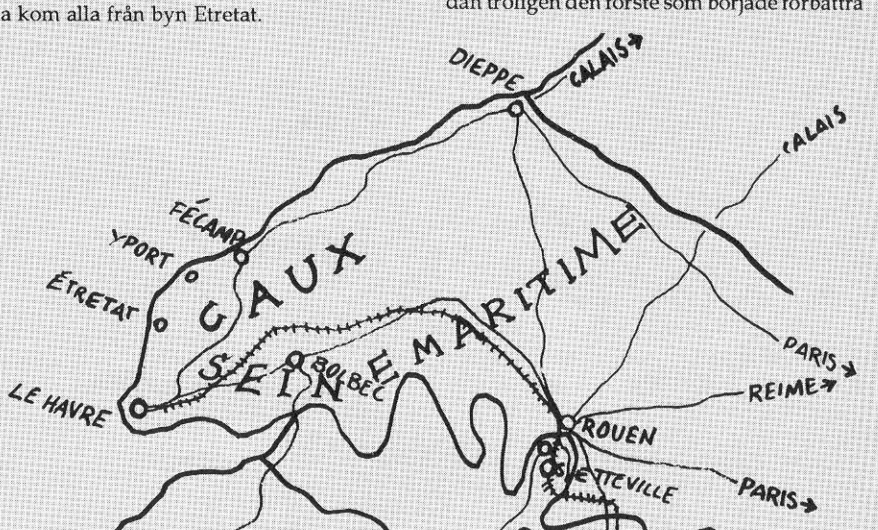
Landmärke nummer tre kan ta någon minut att upptäcka. Det är en liten naturlig grotta med ett nästan rektangulärt fönster. Fönstret vetter åt kullen, medan själva grottan ligger bara någon meter från stupet ner mot vattnet.

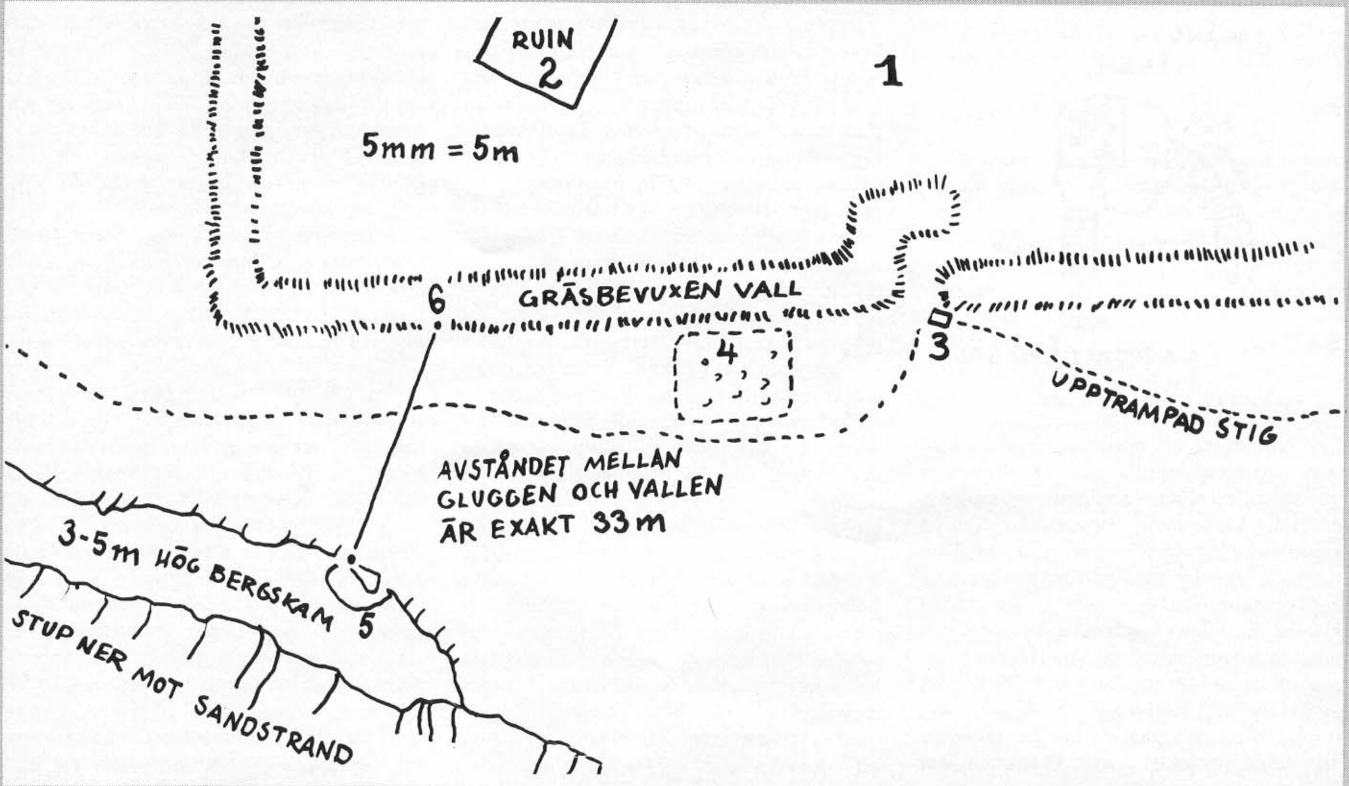
Till sist kommer vi till landmärke nummer fyra. Det är den väldiga, spetsiga granitklippan som reser sig ur havet ungefär 150 meter från land — den klippa som sedan urminnes tider har gått under namnet Nålen.

NÅLEN

Klippan Nålen är av granit. En gång i tiden var den en del av fastlandet, men efter oräkneliga generationers arbete hade havet lösgjort den från resten av Normandie, och den står nu här som ett spöklikt monument från svunna tider.

Ingen vet vem som först upptäckte att Nålen var ihålig. Den tidigaste historiska personen som utnyttjade detta faktum var Julius Caesar, men man vet att han i sin tur fick hemligheten som "krigsbyte" från en gallisk stam, caukerna. Han var å andra sidan troligen den förste som började förbättra





det naturliga grottsystemet; både den underjordiska gången och det gamla fortet är byggda på hans order.

Ingen är heller riktigt säker på genom vilka öron hemligheten har vandrat sedan Julius Caesars tid. Det verkar troligt att vikingahövdingen Rollo kände till den, och att det var besittningen av denna ointagliga, väl dolda bas som tillät honom att erövra Normandie från Karl den Enfaldige, och slutligen tvinga denne att erkänna Rollo som länsherre och hertig. Så mycket är emellertid känt, att Nålens hemlighet sedan dess varit intimt förknippad med herrarna av Normandie. Dessa har bit för bit hackat fram större och mera ändamålsenliga hålrum ur den gråvita graniten.

Nålen har i århundraden varit konungars yttersta vapen, deras sista tillflyktsort i orostider. Här har Rickard Lejonhjärta gömt Normandies skattkistor, här har Ludvig XIV installerat landets näst största vapenförråd hit försökte den olycklige konung Ludvig XVI föra sin dödsdömda familj.

INGÅNGEN

1. Kullen. Den är helt kvadratisk, och har ungefär 180 meters sida. På kullen har en tre meter hög, mjukt sluttande vall byggts. Vallen går runt hela kullen med undantag av en fem meter stor lucka mitt på varje sida. Både kullen och vallen tycks vara byggd av jord, och förstärkt med tegel och natursten på sina ställen. Marken innanför vallen är helt platt.

2. Kyrkruinen. En sorglig syn för en präst; tornet har rasat och trätaket har brunnit upp, så det enda som återstår är själva huvudbyggnaden. Under årens lopp har denna också plundrats på sina användbara delar; här kan gruppen slösa bort hur mycket tid som helst. Under altaret bor en jättestor, ilsken grävling, som inte alls tycker om att bli störd.

3. Namnstenar. En av dessa står uppställd vid var och en av de fyra luckorna i vallen. Stenarna är ganska mossiga, men man kan ändå utläsa två (franska) ord som ristats in på deras övre halvor: Kyrkan Fréfosses. Om någon ger sig till att skava bort mossan från någon av de nedre halvorna framkommer det att kyrkan byggdes år 1926 och fick sitt namn efter ett Fort Fréfosses, som har legat precis här, och att "kullen" är resterna av ett romerskt fort från Julius Caesars tid.

4. Gravplats. Ett dussin mossiga stenplattor ligger i det oklippta gräset, var och en med en ganska oläslig inskription om vem eller vilka som vilar där. Här finns även två halvmeterhöga minnesstenar som står upp i stället för att ligga ner. I övrigt liknar de de andra stenarna. Slutligen står här ett mycket tungt, mycket rostigt järnkors. *[Glöm inte järnkorset. Om spelarna ett tag tror att korset i chifferskriften syftar på detta, så varför inte?]*

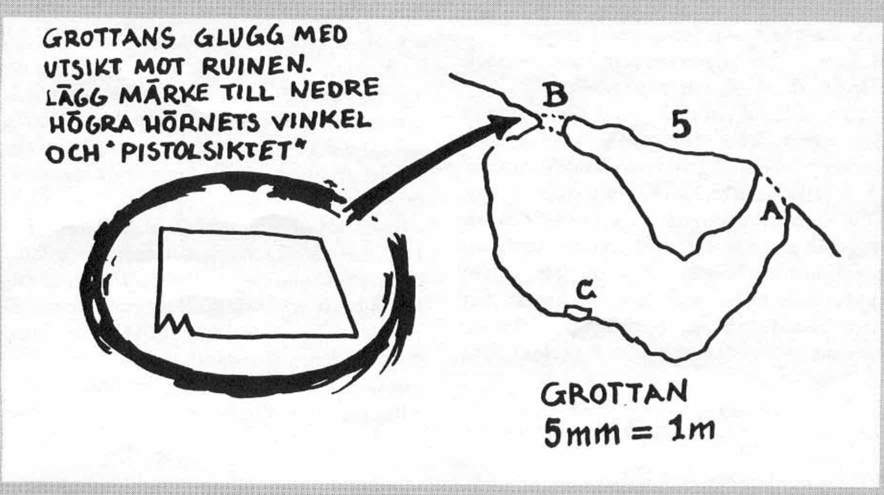
5. Grottan. En liten enrummare, från början naturens eget verk, men med en och annan förbättring gjord av människohand. Av lukten att döma har någon rätt nyligen använt grottan som pissoar.

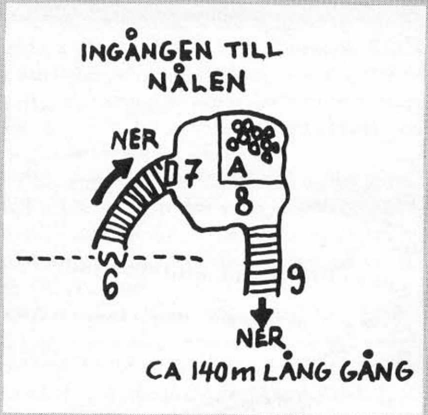
5A. Ingång. Det är lite lågt till tak, så det vore mycket oklokt att gå in utan något ljus. Långa pyrier får räkna med en och annan blödande panna.

5B. Glugg. Grottans "fönster" ser ut som en något oregelbunden rektangel. I rektangelns nedre vänstra hörn har stenen bildat en form som påminner om ett gevärssikte: två markerade upphöjningar med en skarp, nästan spikrak skåra mellan sig. I stengolvet nedanför gluggen har någon ristat in två stora bokstäver på insidan: CD.

En rollperson som ställer sig på de två uthuggna bokstäverna och tittar längs med skåran i stenen, kommer att kunna se tre saker: den gamla kyrkoruinen, ett ungefär tio meter brett avsnitt av kullen och vallen, och en del av marken mellan kullen och grottan.

5C. Minnesplakett. En liten, mycket gammal mässingsplatta är fastskruvad i väggen i ögonhöjd. På denna står det (på franska) att år 1552 sökte tre unga nunnor skydd i grottan för att undkomma ett rövarband, och hellre än att bli upptäckta och skändade tog de sina egna liv. Sedan dess går grottan under namnet Fröknarnas kammare.





6. Hemlig dörr. Precis som resten av kullens bas består det här avsnittet delvis av tegel och natursten. På en av tegelstenarna har ett mycket litet kors bränts in, troligen när själva tegelstenen tillverkades. Det är inget konstigt med detta; många av tegelstenarna i kullen har små prydnader i form av enkla geometriska figurer och bokstäver. Men just det här korset kan tryckas in en bit, och vridas runt nittio grader — något som kommer att öppna en mycket väl dold, hemlig dörr. Innanför dörren leder en 45 steg lång trappa in under kullen. Det nedersta steget, nummer 45, är ganska brett, så två man kan få plats bakom varandra.

Man hittar det lilla (fyra cm i diameter) korset genom att mäta upp precis 19 famnar från "siktet" i grottans glugg i den riktning siktet pekar mot. Kom ihåg att när Ludvig XVI skrev chifferskriften till MarieAntoinette var inte metersystemet uppfunnet än, så man mätte längre avstånd i famnar; i värsta fall får spelledaren låta någon i gruppen få en aha-upplevelse.

7. Järndörr. En mycket bastant historia med ett triangelformat beslag i varje hörn. Dörrvred saknas, men nyckelhål finns (detta går inte igenom dörren, så man kan inte kika igenom det. Förresten finns det ingen låsmekanism då dörren inte skall öppnas med nyckel). Om någon står på trappans 44:e trappsteg, alltså det näst understa, kan dennes kamrat vrida det nedre vänstra triangelbeslaget någon centimeter. Detta öppnar dörren. Om inte steg 44 har cirka 75 kilos tryck på sig kan inte beslaget vridas om, och dörren förblir obönhörligt stängd.

8. Förrum. Rummet är förvånansvärt fritt från damm och spindelväv. Mitt i taket hänger en glödlampa med tillhörande strömbrytare; lampan är för närvarande släckt. Från glödlampan löper en ledning längst taket och försvinner ur sikte ner i trappan (9). Bakom dörren ligger en tom tändsticksask slängd. Omslaget har frankisk text.

8A. Rullstensförråd. En del av rummet har avgränsats av två kraftiga bjälkar, som har lagts på golvet i rät vinkel mot varandra. Den "fålla" som bildats har fyllts med en stor hög nästan klotrunda stenar, var och en ungefär så stor som ett manshuvud. En noggrann undersökning visar att golvet under den bjälke som ligger närmast den nedåtgående trappan, egentligen är en lucka; luckans mått överensstämmer perfekt med bjälkens egna.

9. Trappa. En lång (231 steg) trappa försvinner ner i underjorden. Trappstegen är mycket hårt nedslitna, och något räcke existerar inte. Den enda synbara "prydnaden" består av en elledning i taket, och en glödlampa var tjugonde meter. Lamporna tänds med hjälp av två strömbrytare, en vid trappans fot och en vid dess botten. En uppmärksam rollperson kanske börjar fundera över det faktum, att varje glödlampa har monterats i ett upphackat, skyddande hål i taket, i stället för att helt enkelt hänga från elledningen som lampan i förrummet gjorde. *[Detta har legionärerna gjort för att skydda sina lampor från kringstudsande rullstenar.]* De nedersta tio metrarna av trappan är ganska fuktiga; man kan känna en unken lukt från mörkret därframme.

Trappsteg 153 är den utlösande delen av en mycket farlig fälla. Till skillnad från de andra stegen i den här trappan är det här inte uthugget ur klippan (vilket också framgår om man synar det närmare), utan ligger lite löst och reagerar på tryck på mer än ungefär 50 kilo. Om någon trampar på det här steget kommer luckan under den ena bjälken i förrummet att sänkas en fot. Detta medför att bjälken försvinner ner i golvet och plötsligt finns det inte längre något som håller tillbaka rullstenarna.

Rollpersoner som har sinnesnärvaro nog att kasta sig i skydd bakom något trappsteg, och göra sig så platta som möjligt, kan kanske överleva. De som väljer att stå still, eller att springa, är på den så kallade Fisens Mosse...

10. Gång. Såvida inte rullstensfällan utlöst blir den här promenaden sällsynt innehållslös. Gången är lång, kanske en 100-120 meter, den är fuktig och unken, saknar lampor (men elledningen finns där) och har gott om småpölar och gyttjehål att förstöra skorna i. Den enda eftergiften som har gjorts åt bekvämlighet är de plankor som har lagts som någon sorts gångbroar över de största pölarna.

Gången slutar i ett litet (ca 3x3 meter stort) rum. Detta är tomt, så när som på en sak: en spiraltrappa av plåt som fortsätter upp genom ett hål i taket. Det lyser där uppifrån...

NÅLEN IDAG

Från Nålens näst översta våning till dess botten löper en spiraltrappa av plåt. Denna är nyinsatt och nästan inte ett dugg rostig. Schaktet där trappan sitter är däremot gammalt; här användes ursprungligen en hiss. Legionärerna har monterat upp elektriska lampor i alla Nålens rum, inklusive gångar och trappor. Alla kan alltså normalt se varandra, om inte någon spelare kommer på idén att sabotera det elektriska.

Var legionärerna befinner sig och hur de agerar, beror förstås helt och hållet på när och hur spelarna först stöter ihop med dem; därför inkluderar rumsbeskrivningarna här nedan nästan inga uppgifter alls om några försvarare. Att sköta Legionen blir alltså din huvudvärk. Men kom ihåg fyra saker: 1) Ingen Legionär går någonsin utan sin laddade flintlåspistol, 2) alla Legionärer i Nålen är utvalda på basis av skicklighet och intelligens, 3) rollpersonerna har aldrig varit i Nålen förut, medan deras motståndare har bott här i månader och 4) alla legionärer förstår franska, medan troligen inte alla rollpersoner gör det.

1. Ubåtshamn. Den här salen var ursprungligen en naturlig grotta öppen mot havssidan, och vid lågvatten kunde man också komma in här. Julius Caesar lät gömma grottöppningen i samband med att den underjordiska gången till fastlandet byggdes. Nu har emellertid Legionen öppnat grottan på nytt och gjort om den till en mycket ändamålsenlig liten hamn.

Eftersom man har måste ta tidvattnet med i beräkningen är rummet mycket högt i tak, åtta meter närmare bestämt, från ubåtens träställningar till grottaket. Alla övriga våningar i Nålen har mellan två och tre meter till taket.

1A. Förråd. Den här delen av grottan befinner sig vid högvatten en meter, och vid lågvatten sex meter, över vattenytan. Här förvaras de verktyg och tillbehör som behövs till ubåten. Bland annat ligger här tre av de "sugminor" som utgör ubåtens offensiva vapen. Vid väggen står en stor tunna med svartkrut utan någon märkning (kom ihåg att svartkrut exploderar när det träffas av en gnista, till exempel när någon försöker yxa sig in i tunnan och slår yxan i tunnbandet...). Ovanpå tunnan ligger en hammare, en kil och en skruvmejsel, alla tre gjorda av mässing. Dessa är standardutrustning vid arbete med sprängämnen, eftersom mässing inte ger ifrån sig några gnistor.

1B. Kaj. Om man klättrar ner för en ganska brant lejdare hamnar man på denna avsats. Den är byggd att vara en meter över havet vid lågvatten, så vid högvatten kan man alltså inte gå här.

1C. Docka. Här finns precis lagom med plats för att parkera och underhålla Nautilus. Ubåten, som alltid löper in vid högvatten, lägger sig mjukt till ro på de tre kraftiga träställningarna på grottans botten, och kan sedan vid lågvatten servas och förses med nya minor. Det är upp till spelledaren om ubåten finns här när rollpersonerna hittar hit.

1D. Port. Det är mycket svårt att se utifrån att det finns en port här. Den manövreras med ett vevspel från plattform A, och hissas då helt enkelt upp så att den ligger parallellt med grottans tak. Legionärerna öppnar aldrig den här porten annat än vid högvatten, och då hamnar öppningen helt under vatten.

2. Skräpkammare. Här och i rum 3 har slängts en stor del av det som tidigare ägare av Hemligheten har förvarat. Mesta delen av bråten består av fina möbler, kläder och dylikt från 1700-talet, allt slängt i en salig röra på golvet. Här ligger också resterna av några tusen gamla flintlåsgevär, kruthorn, gjutformar för kulor, krutkaggar (med obrukbart krut), kanonkulor och annat. Om alla vapen vore funktionsdugliga skulle Nålen kunna utrusta en mindre armé.

3. Skräpkammare. Samma blandning som i rum 2, fast bara ungefär hälften så mycket. Legionärerna försöker sakta men säkert att tömma skräpkamrarna ("ut med skiten") för att få plats med viktigare saker.

4. Förråd. Den bortre väggen är överbelamrad med användbara saker. Här står stora lårar med kläder, sjukvårdsutrustning och sprängämnen. I ett hörn ligger en uppsättning väl använda verktyg; hackor, skovlar, stenborrar, mejslar och släggor. Fem hopvik-

ta tältsängar tronar mitt på golvet. Bakom tältsängarna står en stol, och på stolen sitter nästan alltid en vakt. Han har en kevlarväst på kroppen och är beväpnad med en kulsprutepistol, kaliber 9 mm. Till vaktens standardutrustning hör också en handgranat (att till exempel släppas ner i spiraltrappan), en gasmask och en larmsändare. Larmsändaren är en radioapparat med bara en knapp. Om denna knapp trycks in ljuder en siren uppe i rum 20.

5. Förråd. Rummet domineras av sex stora packlårar. I var och en av dessa ligger sex fullständiga uniformer av den typ som används av de angliska jägarkompanierna. Alla tillbehör, utom eldvapen och sovsäckar, finns också med.

I ett hörn ligger 36 sovsäckar uppstaplade. Var och en har det angliska rikslejonet diskret inbroderat med lite mörkare tråd.

5 A. Toalett modell torrtoa. I väggen är borrat ett litet hål för ventilationens skull. Hålet är borrat snett uppåt, så att inte något ljus sipprar ut.

6. Tvättrum. Ett sådant finns i alla bättre Nålar. Det är sparsamt med inredningen: en vattentank, en lång tvättho och en dusch, bara.

7. Skafferi. Här finns tillräckligt med mat för att klara en kortare belägring. Tunnor med salt sill och fläsk trängs med mjölsäckar och konserver. På uppspikade hyllor står påsar med potatis, fruktlådor, ölkaggar och vinflaskor. Tre råttfällor ligger gömda bakom var sin mjölsäck.

Dörren till skafferiet är alltid låst. De enda som har tillgång till nyckel är kocken och vakthavande officeren.

8. Matsal. Detta rum är sparsamt och ändamålsenligt möblerat: två långbord och sexton stolar.

9. Kök. Egentligen inget eget rum, utan helt enkelt utrymmet bakom den stora pelaren i matsalen. Här står en stor arbetsbänk, komplett med vedspis. Röken från spisen leds ut till Nålens utsida (havssidan) via en gummislang. Här står också en mikrovågsugn som ännu inte har hunnits kopplas in. I en utdragslåda under arbetsbänken hittar man lite kryddor (bland annat en burk finmalen svartpeppar), fyra kraftiga kökknivar och en vitlökspress.

10. Förrum. Mot väggen står en gammal 1700-talssoffa uppställd. den är väl använd och har ett och annat cigarrettmärke inbränt i tygklädseln. En pocketbok på frankiska ("Dödligt intermezzo") ligger uppslagen på ett av armstöden.

11. Sovsal. Fem våningssängar, med sammanlagt tio sovplatser, står uppställda längs med väggarna. Inklämda mellan sängarna står fem dubbla klädskåp av plåt. I dessa skåp förvarar legionärerna sina personliga ägodelar inklusive pengar, familjefoton och kanske någon polisbricka. Skåpsdörrarnas insidor har en sak gemensamt med de synliga delarna av klippväggen i rummet: de är nästan helt klädda med bilder på vackra flickor. Flickorna är däremot inte klädda i något alls.

12. Sovsal. Samma inredning som i rum elva.

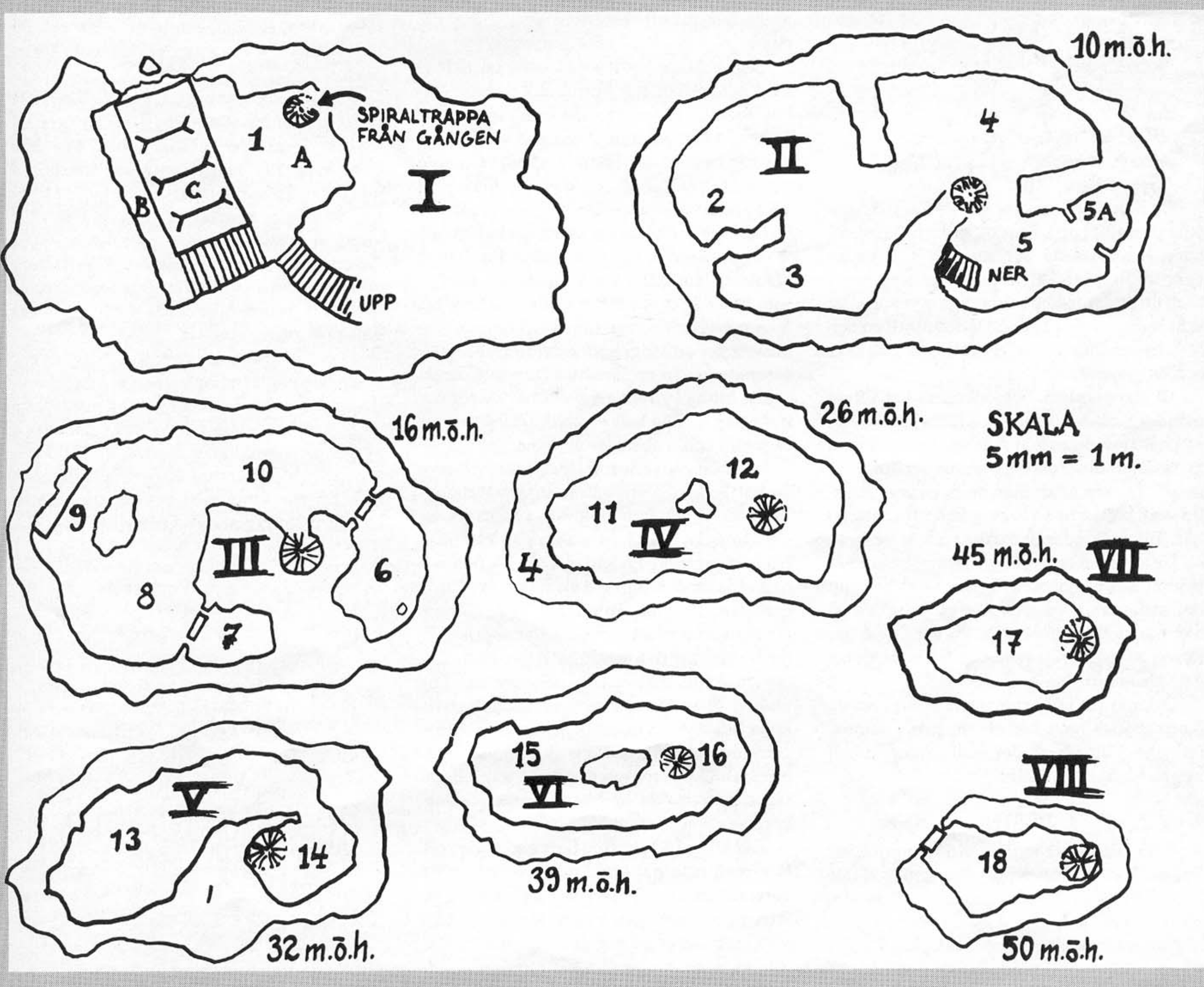
13. Skjutbana. På skjutbanan hittar man ofta en eller två legionärer; det finns inte något annat sätt för dem att träna med sina vapen. Det är också här som man skjuter in vapen som av en eller annan anledning har justerats, så det kan finnas t ex en kulspruta här (och ett par skyttar).

Vid skjutbanans bortre ände står bland annat två pappfigurer. Dessa kan, om man rycker i en lina, snabbt vridas 90 grader, och används till duellskjutning (operatören "visar" alltså figuren för skytten i några få sekunder, och svänger sedan bort den igen. På dessa sekunder skall skytten hinna få iväg ett bra skott).

Olika tävlingar är vanliga på skjutbanan, så ingen brukar bry sig om ifall det hörs många smällar därifrån.

14. Vapenförråd. Fem låsbara vapenhyllor har monterats upp på väggarna. I dessa förvarar legionärerna 34 flintlåsgevär, fyra 9 millimeters kulsprutepistoler och en automatkarbin. Hyllorna är av plåt och låsta. Nycklar finns hos den vakthavande officeren.

Tre låsta träkistor står på golvet. De första två innehåller vardera arton gevär, den tre-



dje innehåller 36 pistoler och en låda med 1500 tändhattar. Både geväthe och pistolerna ser ut som flintlåsvapen, men mekanismerna har bytts ut mot slaglås (i stället för flinta mot stål använder man hammare mot knallkvicksilver), en modern anglisk uppfinning. De skjuter lika bra som flintlåsvapen, men är säkrare och mycket snabbare att ladda. Enligt stämplarna på piporna är vapnen tillverkade av Forsythe & Son, London.

15. Sovsal. Samma inredning som i rum elva, men med fyra våningssängar och fyra dubbla skåp.

16. Förrum. Fyra stolar och ett litet träbord. På bordet står två tomma ölflaskor, och bredvid ligger en tummad kortlek.

17. Officersbostad. Här bor de tre officerare, en kapten och två löjtnanter, som är ansvariga för Nålens garnison, och som kommer att leda den "angliska" dödspatrullen mot Napoleon XI. Förutom privata möbler (sängar, stolar och skåp) finns här ett skrivbord och en stor väggkarta över Franken. Kartan visar bara landets nordvästra del, alltså det område som bland annat omfattar Normandie och Paris. På skrivbordet ligger ett sjökort för kuststräckan utanför Normandie. I den ena av skrivbordets två lådor hänger ett sextiotal mappar, vardera med personuppgifter om en viktig legionär (här finns bland andra Jules Dupond, Nålens garnison och Legionens man i Hindenburg med). Den andra lådan innehåller diverse skrivbordsmaterial och en papperslapp med den handskrivna texten:

Avslutas:
Andarelli
Beautrelet X brand
Vidocq
NN (alltså "länkens" namn) & co
Godard X hjärtfel
Borgm Dieppe

De namn som spelarna inte känner igen (alla utom NN och, kanske, Vidocq) är egentligen ointressanta för äventyret. Lappen nämner helt enkelt de personer som snart skall utsättas för små beklagliga olyckor, eller som redan har gått hädan. Utom Vidocq och NN upptar listan tre medelhöga politiker och en general.

18. Arbetsplats. Legionärerna har i flera månader arbetat på att skräddarsy Nålen till att passa Frankens (alltså deras) behov. Bland annat är ett observationsrum under "utgrävning". Tanken är att man inom en snar framtid skall kunna ha en kraftig kanon monterad här. Till skillnad från övriga rum är detta än så länge mycket grovt utformat; golvet är ojämnt och väggarna är kantiga och har gott om utskjutande partier. Det är farligt att gå här när det är mörkt. På golvet ligger tre kraftiga släggor, ett spett och två rottingkorgar. Plus en massa grus och sten.

Öppningen i väggen vetter ut mot havet. Normalt har man här ett draperi i samma färg som klippan, så det skall mycket till att upptäcka något utifrån.

UBÅTEN

År 1799 lade en amerikan vid namn Robert Fulton fram ett förslag för Frankrikes förste konsul Napoleon Bonaparte (han hade inte blivit kejsare än). Han åtog sig att bygga en 'mekanisk farkost' som skulle kunna förinta den brittiska flottan. Napoleon var intresserad, men man kunde inte enas om priset. Fulton begärde 4,000 francs per kanon för varje sänkt fartyg, så ett 74-kanoners linjeskepp sänkt skulle kosta franska regeringen 296,000 francs (vilket var ungefär 20% av Frankrikes statskassa)! Det blev ingen affär.

Napoleon insåg emellertid uppfinningens värde. Han gav sin skickligaste spion, Schulmeister, i uppdrag att stjäla Fultons ritningar. Schulmeister lyckades också med sitt uppdrag och ritningarna levererades till franska krigsministeriet bara för att arkiveras och, slutligen, glömmas bort...

...tills en dag för två år sedan, då polisminister Clausinius Napoleon Bonaparte roade sig med att gå igenom gamla arkiv.

Detta är det verktyg med vilket Legionärerna hoppas provocera Anglia till att förklara krig. De har, i enlighet med Fultons anteckningar, döpt farkosten till Nautilus.

Nautilus kan närmast beskrivas som en 6.5 meter lång kopparklädd trätub med en tjugo centimeter lång stålspets längst fram. Underdelen består av en ihålig järnköl där vatten kan pumpas in som ballast. Överst sitter en liten kupol (lagom stor för att ett huvud skall få plats) med en glasskiva riktad framåt och två andra riktade åt sidorna. Kupolen är försedd med gångjärn, eftersom den tjänstgör både som utkikspost och manlucka.

Ubåten tar en besättning om tre man. En av dessa styr båten med hjälp av rodren i aktern; två dykroder och ett sidroder. De två andra ser till att den stora propellern går runt.

Bakom kupolen har placerats en fällbar mast med ett solfjäderformat segel. När detta har vecklats ut (en process som tar ungefär en kvart) kan Nautilus, med god vind, komma upp i en fart av nästan fyra knop. Om inte seglet är uppe får båten i stället förlita sig på sin handdrivna propeller...Ett par någorlunda kraftiga karlar kan ge tre knops fart ett tag.

Legionärerna vet inte riktigt hur länge Nautilus kan hålla sig i undervattensläge, som innebär ca sju meter under vattenytan. Som mest har de varit nere i två timmar. De misstänker att längre perioder inte är så hälsosamma, även om besättningen inte direkt skulle hinna kvävas. Och det har de för övrigt rätt i; en hög halt av koldioxid sätter ner humöret och trubbar av sinnena.

När Nautilus används för att sänka fartyg — och det är ubåtens viktigaste användningsområde — använder man sig av lösa sprängladdningar, ett slags släktingar till 1900-talets sugminor. En sådan bärs på ubåtens framsida, fastknuten vid en ring i den kraftiga stålspets som båten har längst fram. Ubåten siktar på att ramma målet midskepps; då borrar sig den kraftiga stålspetsen in i offrets skrov, fastnar där, och lösgöres från ubåten. Nautilus styrman kan sedan aktivera en tidsinställd utlösare och frigöra sprängladdningen från ubåtens skrov. När laddningen några minuter senare exploderar under offrets köl är Nautilus redan långt borta.

Det kan gå att angripa fartyg som går i full fart, men man har klokt nog aldrig försökt. Terroristerna har än så länge siktat in sig på fartyg som antingen ligger för ankar eller som i låg fart är på väg in i en hamn.

VII. EPILOG

Om allt går som det skall vilket det för all del normalt aldrig gör, har gruppen besegrat legionärernas garnison i Nålen och kanske till och med räknat ut Legionens verkliga syfte. Det är förstås inte alls säkert att någon spelare kommer fram till sambandet mellan Legionen och polisministern.

Överste Vidocq har, om någon rollperson besökt honom, låtit skugga gruppen. Om rapporterna från "skuggan" visar, att det pågår något skumt i Nålen kommer översten troligen själv till platsen för att undersöka saken i spetsen för en bataljon soldater. Han känner visserligen inte till Nålens hemlighet (alltså att Nålen är ihålig och hur man tar sig in), men om han får reda på det kommer han att göra sitt bästa för att tysta ner historien. En hemlig bas mitt emot Anglia! Nålen är värd sin vikt i guld för Franken, om hemligheten inte läcker ut!

Någon vecka senare kommer det att stå i tidningarna att polisminister Clausinius Napoleon Bonaparte har befordrats (i sidled, så att säga) till kulturminister. Ny polisminister blir (nyligen befordrade) general Julien Vidocq.

Riktigt hur överste Vidocq bär sig åt för att bevara hemligheten är upp till spelledaren. För översten kommer Frankens bästa främst men han är inte någon ond människa. Det kanske räcker med att rollpersonerna lovar att inget säga, och lämnar landet i ett huj? Annars finns ju mer permanenta åtgärder...

Vad som händer om inte översten får reda på rollpersonernas existens beror på hur pass mycket Legionens planer störs. Om inte gruppen skadar Nålens garnison och ubåten mycket svårt kan fartygssänkningarna troligen fortsätta, med ett krig som följd. Då kommer också attacken mot kejsaren att genomföras, och i det fjärran Hindenburg kommer man att kunna läsa att den mördade kejsarens broder har krönts till Frankens härskare, Napoleon XII.

Oavsett hur äventyret slutar ligger det alltså inte någon belöning och väntar på rollpersonerna. De kommer antingen att vara jagade av Clausinius (i form av Legionen och av gendarmerna) eller av överste Vidocq (i form av gendarmerna), eller vara betraktade som hjältemodiga men besvärande vittnen och därför avlägsnade på något lämpligt sätt.



PARIS: FRANKENS HUVUDSTAD

Paris, huvudstad i Kejsardömet Franken, är en av Europas största städer. Som de flesta andra storstäder är den bullrig och smutsig, men många tycker ändå att den har en alldeles speciell charm. Detta gäller särskilt frankerna själva — ingen kan tänka sig ett Franken utan Paris. Kejsaren själv tillbringar minst åtta månader om året här.

1. GARNISONEN: Består av två separata delar: den Inre garnisonen (1A) där Kejsargardet har sina kaserner och den Yttre garnisonen (1B) där åtta reguljära bataljoner i fyra regementen ligger förlagda. Säkerheten hos de båda är god, särskilt hos Gardet, och det är svårt att komma in om man inte är frankisk militär. Två av de fyra regementscheferna i den Yttre garnisonen är i hemlighet lojala till Legionen.

2. STATSFÄNGELSET: Som de flesta andra frankiska fängelser har Paris fängelse två separata flyglar: en för vanliga brottslingar och en för slavar. Fångarna i slavflygeln behandlas både sämre och brutalare än de övriga fångarna, och har i praktiken inga rättigheter alls. Vad som gör byggnaden till statsfängelse är att den även har en avdelning för politiska fångar. Dessa, som vanligen är personer med kontakter och inflytande, lever ett ganska behagligt liv här; det viktiga är ju att de inte skall kunna verka politiskt, inte att straffa dem. En fånge förtjänar att nämnas särskilt. Han heter Christof Arnold, kommer från Uri (ungefär 1900-talets Schweiz) och avtjänar ett tjugoårigt straff på slavavdelningen. Christof leder en grupp på ungefär trettio slavar, varav fyra är landsmän till honom, som planerar en massflykt från slavflygeln. Under en period av ett år har de lyckats smuggla in eller tillverka ett stort antal nyttiga saker, såsom verktyg, knivar, några flintlåspistoler, två kilo sprängdeg och, bäst av allt, en fungerande laserpistol. Nu väntar bara Christof och hans män på rätt tillfälle att låta planen, som omfattar en flykt med alla de trehundra slavarna, gå i verkställighet.

3. PALATSET: Naturligtvis stadens mest lysande byggnad. Kejsarens far, Napoleon X Den skallige, var en passionerad arkitekt, så palatset har en del mycket udda byggnadslösningar. Exempelvis vrider sig tornet med palatsbiblioteket sakta, så att solen alltid skiner in genom dess panoramafönster. Stilar har också blandats friskt och inte alltid så smakfullt. Ingen kan emellertid förneka att palatset är utomordentligt lyxigt; en betydande del av Frankens BNP går åt för att underhålla det och dess innevånare. Kejsarpalatset är arbetsplats för ett par hundra betjänter, sekreterare, kockar, säkerhetsmän och trädgårdsmästare. Dessutom står det under ständig bevakning av Kejsargardet.

4. KEJSARMONUMENTET: Denna trehundra meter höga stålkonstruktion byggdes som en hyllning till kejsar Napoleon I Bonaparte av hans hovingenjör Gustave Eiffel. Monumentet, som består av stålbalkar uppbyggda till att bilda en smäcker spets, har tre våningar: till den lägsta har allmänheten tillträde (restaurang och en vacker utsikt tillhandahålls), den mellersta är kejsarens privata (ingen vet säkert vad som finns här men ryktena är många: en tidsmaskin, älskarinnor, robotsoldater, skattkammare, Napoleon I:s riktiga grav, värdefulla böcker) och den översta är militärt område (med den frankiska arméns stora stolthet: landets enda radaranläggning. Den är topphemlig och naturligtvis mycket strängt bevakad).

5. GENDARMERIHÖGKVARTERET: Om rollpersonerna skulle uppsöka gendarmeriet med frågor om Bertrand hamnar de förr eller senare hos Paris' polischef, överste Vidocq. Han är också avdelningschef för säkerhetspolisen och var Bertrands närmaste befäl. Översten är en klok karl, mycket ambitiös och fullständigt lojal till Napoleon XI. Han kommer att sätta en skicklig karl på att skugga gruppen för att se vad de kan få fram. Men han kommer ändå att behandla dem som ofarliga tokar, och låta hiva ut dem på gatan!

Vidocq tillhör inte Legionen; däremot har han insett att det troligen inte är anglerna som ligger bakom skeppsbrotten. På sätt och vis kan man säga att översten representerar den "goda" sidan i Arvet, men bara på sätt och vis; om Frankens bästa kräver att oskyldiga människor elimineras, kommer han också att se till att så sker. Traffaut är mycket mer sympatisk...

6. PYRIS AMBASSAD: Som Europas ledande nation har naturligtvis Pyrisamfundet en beskickning i Paris. Beskickningen bemannas av fem högre tjänstemän (en ambassadör och fyra attachéer) plus ett dussin sekreterare och tjänare. Det är främst två personer som kan intressera rollpersonerna:

Ambassadör Rone Vyk är en diplomat av den gamla skolan. Hans allt överskuggande intresse är att uppnå så goda relationer som möjligt mellan de båda kejsardömena, eftersom de är en aning spända just nu beroende på ett avvisat frieri på hög nivå och på vissa genanta kapitel i Frankens version av sin och Skandinaviens historia. Han vill inte ha fler fnurror på tråden, och behöver definitivt inte ett gäng mystiska fridstörare; hjälp kommer bara att ges om gruppen håller sig laglydig och fullkomligt lugn. Helst ser ambassadör Vyk att pyriska äventyrare skickas hem till Pyri-samfundet med eller utan likkistor.

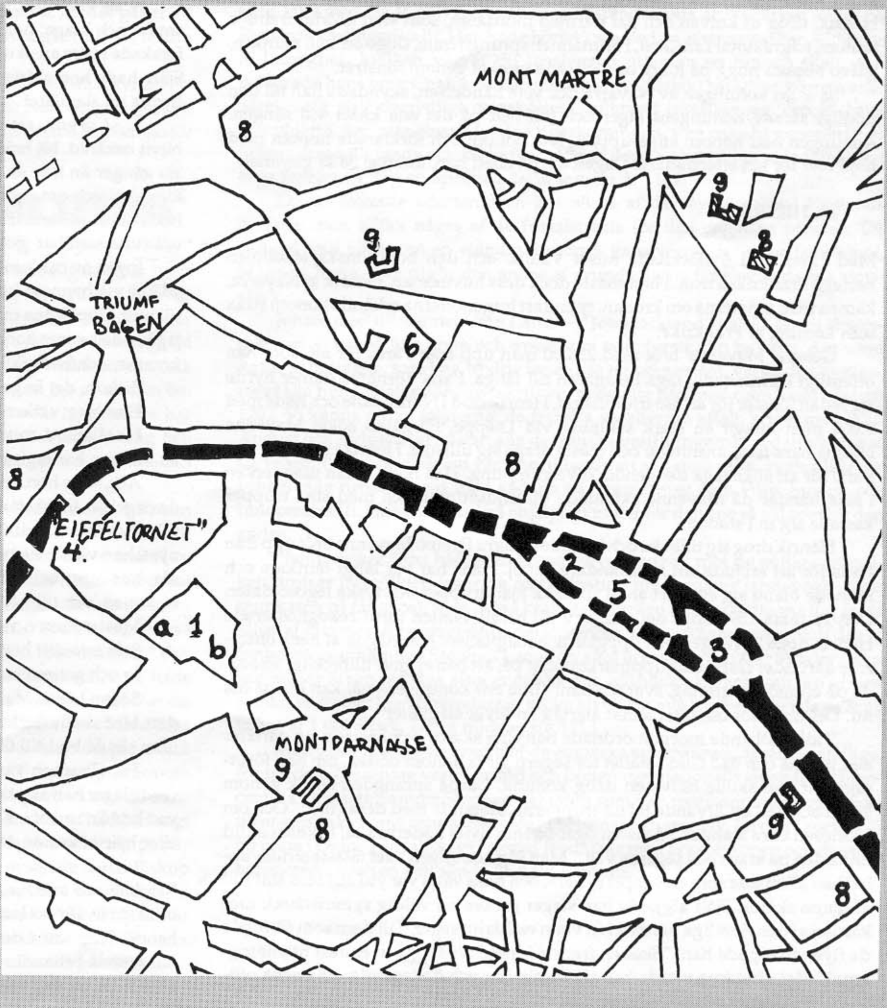
Marinattaché Andrea af Riipa (FMD, en 45 cm lång högintelligent fjällripa) är av en helt annan uppfattning. Hon uppbär lön från två herrar; hon är nämligen både marinofficer i utrikesdepartementets tjänst och underrättelseofficer (det sista är ambassadörr Vyk väl medveten om, men ser det som ett nödvändigt ont). Hon kommer att hjälpa gruppen så mycket hon kan, förutsatt att hon anser det vara viktigt för Pyrisamfundets militära säkerhet. Hur som helst kommer Traffaut att få en detaljerad rapport.

8. SEMAFORSTATIONER: Dessa är för postverket vad diligensterminalerna är för persontransporterna. Semaforkedjor, med semaforer anlagda så att var och en har ytterligare två inom synhåll, kan snabbt och enkelt reläa telegram mellan rikets tätorter. I slutet av varje kedja ligger en station där telegrammet skrivs ut och lämnas till adressaten med ilbud eller per brevbärare. Vem som helst kan lämna in ett semafortelegram (eller *sémegramme*, som de heter) och det är inte särskilt dyrt.

9. DILIGENSTERMINALER: Det finns fyra stycken, och de kallas (inte särskilt originellt) för Östra, Västra, Norra och Södra Terminalen. Härifrån utgår de diligenslinjer som förbinder Paris med yttervärlden. Normalt är det liv och rörelse dygnet runt på terminalerna, eftersom de också gör tjänst som marknader och allmänna samlingsplatser. Man kan hitta det mesta på en terminal — rykten, skvaller, vapen, stöldgods, droger; det gäller bara att ha de rätta kontakterna.

Var och en av de fyra stationerna är högkvarter för ett av Paris fyra stora ligistgäng. Ligisterna, de så kallade Terminaltrollen, är ansvariga för de flesta småbrott som begås i Paris med omnejd, och de bevakar noga sina intressen. En rollperson som till exempel skjuter ner en ficktjuv "i självförsvar" slipper alltså inte undan med att förklara sig för polisen, han får också ett par dussin hämndlystna gängmedlemmar efter sig.

ADRESSERNA: Under äventyrets gång kommer gruppen att ha samlat på sig några Parisadresser; Bertrands bostad, hans hemliga våning och Alexandre Birgeracs bostad. Dessa är förstås inte utmärkta på kartan, eftersom den skall kunna visas upp för spelarna. Det är upp till spelledaren var de tre platserna ligger, så länge lite sunt förnuft kommer till användning. Den hemliga våningen (som ju ligger i ett gammalt förfallet hus) är till exempel knappast granne med Kejsarpalatset.



APPENDIX D

Skriv om det här brevet i en prydlig skrivstil och lämnade det till spelarna:

Sårad vid Jemappes återvände jag till Paris och måste, för att försörja mig, åtaga mig åtskilliga göromål, som ej tilltalade mig.

I början av år 1793 var jag bland de officerare, som voro beordrade att hålla vakt i Templetornet, där den kungliga familjen sutto inspärrad. En kväll voro vi samlade flera stycken omkring konungen, då han kom på den idén att fråga var och en efter hans namn och karriär.

Jag sade mitt namn, och jag såg mycket väl, att konungen ryckte till litet, då han hörde det, som om det ej varit obekant för honom. Efter ett ögonblick sade han: 'Hade ni inte under min stamfar, den store konungen, en anhörig med kaptens rang?'

'Jo, Sire.'

'Ah!' mumlade han.

Det var allt. Men två dagar därefter, då han kom i tillfälle att tala med mig i mina kamraters frånvaro, sade han mycket hastigt och i en ton, som ej var hans vanliga: 'Om jag gav er ett uppdrag, skulle ni då vara i stånd att...'

Han tvekade. Jag fyllde i meningen: 'Att inte förråda er. Å, Sire...'

Han betraktade mig några sekunder och stammade: 'Det... det gäller drottningen...'

'Allt vad som står i min makt skall jag göra, Sire.'

'Nåväl, se här... ni måste själv lämna drottningen... ni träffar henne ibland? Ni måste själv lämna henne detta papper.' Han upptog ur fickan en liten bok, vari han ryckte ur ett av de sista bladen. Men så ångrade han sig.

'Nej, det är bäst, att jag skriver av det...'

Han tog ett stort pappersark och rev av en liten avlång fyrkant, varpå han skrev fem rader med punkter, siffror och tecken från det tryckta papperet.

Sedan han bränt upp det senare, vek han ihop det skrivna papperet två gånger, förseglade det med rött lack och gav mig detta.

'Lämna detta till drottningen och säg henne: 'Från konungen, Madame... till ers majestät och till hans son!' Och om hon inte förstår...'

'Om hon inte förstår, Sire?

'Så säg henne: 'Det gäller Nålen.' Då skall drottningen förstå.'

Han upprepade med låg röst: 'Då skall drottningen förstå...'

Han bläddrade i den lilla boken med tankfull min; plötsligt var det, som om han hade fattat ett viktigt beslut, och han kastade in den i brasan, som brann i spisen, och stod där och stirrade på den, medan den förbrändes, blad för blad, och förvandlades till aska.

Den 21 januari besteg han schavotten.

På grund av drottningens flyttning till sitt nya fängelse tog det två månader för mig att kunna utföra mitt uppdrag. Äntligen lyckades jag än en gång bli kommenderad till den kungliga familjens bevakning, och så stod jag en dag inför Marie Antoinette.

Vi voro icke ensamma, så jag vände ryggen till vakten, och sade till henne med så låg röst, att hon nätt och jämnt kunde höra mig: 'Från konungen, Madame... till ers majestät, och till hans son.'

Hon visade inga tecken på förvåning. Hon lyfte endast huvudet och såg på mig. Och jag räckte henne det förseglade brevet.

Hon förvissade sig om att vakten inte såg henne, syntes förvånad vid åsynen av de obegripliga raderna, men tycktes sedan plötsligt förstå.

Hon smålog bittert och jag hörde orden: 'Varför så sent?'

Hon tackade mig med en omärklig åtbörd, och hennes blick var så sorgsen och mild, att jag kände mig belönad för allt mitt besvär.

Det är antagligt, att detta papper, om det, som jag tror, kunnat rädda henne, verkligen kom för sent, ty under följande oktober månad besteg drottningen Marie Antoinette i sin tur schavotten.

APPENDIX E

Kopiera följande boksidor och ge dem till spelarna när de hittar dem i Bertrands lägenhet i det dolda arbetsrummet.

QICHERAT, "DET FRANSKA KONUNGARIKETS HISTORIA", 1868

knif i konungens bröst. "Den skurken till munk har mördat mig!" utropade Henrik, drog ut kniven och gaf därmed mördaren, som stod orörlig framför honom, några stötar i ansiktet, Hofmännen sprungo fram, slogo omkull munken, gåfvo honom hugg på hugg och kastade ut liket genom fönstret.

Så snart konungen av Navarra fick veta händelsen, skyndade han till den dödligt sårade konungens läger och föll ned på det ena knäet vid sängen. Konungen bad honom stiga upp, kysste honom och förklarade honom med höjd röst för sin efterträdare. Dagen därpå afled han, ännu ej 38 år gammal.

16. HENRIK IV

Med Henrik III utslocknade huset Valois, och den bourbonska sidolinjen bestego Frankrikes tron. Först måste dock dess huvudman, Henrik af Navarra, kämpa med ligisterna om kronan, ty endast hugenotterna erkände honom strax som konung af Frankrike.

General Mayenne bröt med 25.000 man upp från Paris, för att, som han offentligt förkunnade, taga béarnaren till fånga. Paris' förnäma damer hyrde sig redan fönster för att åse triumftåget. Henrik stod i Normandie och hade med 7.000 man intagit en stark ställning vid Dieppe. Förgäves sökte Mayenne storma hans förskansningar och måste draga sig tillbaka. Henrik ryckte nu mot Paris för att söka taga det genom öfverrumpling. Han hade redan utanverken i sina händer då Mayenne skyndade till undsättning och med sina trupper kastade sig in i staden.

Henrik drog sig tillbaka och började belägra Dreux. Mayenne bröt upp från Paris för att erbjuda sin motståndare batalj. Hans här var långt talrikare och räknade bland sig ett stort antal spanska hjälptrupper och tyska legosoldater. Den 14 mars 1590 kom det vid Ivry till batalj. Natten förut rekognoscerade Henrik noga terrängen och uppgjorde bataljplanen. När någon af hans officerare därunder fäste hans uppmärksamhet på, att han ej gjort tillräckligt afseende på ett möjligt återtåg, svarade han: "Inte ens konungens nål kan hjälpa oss nu. Det finns för oss intet annat återtåg än öfver slagfältet".

Tidigt följande morgon ordnade han sina skaror och kastade sig därefter ned på knä och bad Gud i stället för segern gifva honom döden, om han förutsåge, att han skulle blifva en dålig konung. Därpå sprängde Henrik genom leden och höll ett lifvande tal till trupperna, slutande med dessa ord: "Och om I förloren edra standar, så fästen ögat på min hvita fjäderbuske! I skolen alltid finna den på ärans och segerns väg." Man såg konungen i det tätaste stridsvimlet; han kämpade som en simpel ryttare, och hans värja var vid stridens slut full af djupa skåror. Själf afgjorde han slaget genom en väldig rytterischock mot kärnan af den fientliga hären. Han vann en härlig seger. Till dem som förföljde de flyende ropade han: "Skonen fransmännen! Nedhuggen endast utlänningarna!" Mot fångarna visade han sig förbindlig och deltagande, sina egna offi-

NYUTGÅVA ÅR 2033 AV LOUIS DE CONTES "MINNEN AV JUNGFRUN", 1458

Nu. Tiden är inne.

Åter skälvde hon till. Det är så snart, så snart!

Det uppstod åter en lång tystnad. Klockornas avlägsna spel hördes genom den, och vi stod orörliga, lyssnande. Men till slut bröts stillheten:

På vilket sätt?

Bålet!

Å, jag visste det, jag visste det! Hon sprang upp, vred händerna och började snyfta och klaga; hon vände sig än till den ene, än till den andre av oss och forskade i våra ansikten, som om hon hoppades finna hjälp och vänlighet i dem. Själv hade hon aldrig förvägrat någon hjälp, den olyckliga, inte ens en sårad fiende på slagfältet.

Å, så grymt, att behandla mig så här! Och måste min kropp som aldrig blivit oskärad, bli bränd till aska i dag! Å, hellre ville jag få huvudet avhugget sju gånger än lida en så hemsk död. När jag avsvor mig, lovades jag kyrkligt fängelse, och om jag blott kommit dit och inte lämnats i fiendens händer, då hade detta öde inte träffat mig. Jag vädjar till Gud, den store domaren, mot den orättvisa som har gjorts mig.

Ingen av oss kunde uthärda detta. Inom ett ögonblick hade jag kastat mig på knä vid hennes fötter. Strax tänkte hon blott på den fara jag löpte och viskade till mig: Upp! Våga inte ert liv, ni goda hjärta! Så Gud välsigne er för alltid! och jag kände hennes hand hastigt taga om min. I nästa ögonblick såg hon Cauchon komma, och hon ställde sig framför honom och sade:

Biskop, det är genom er jag dör!

Han blev varken skamsen eller rörd utan sade:

Ha tålamod, mitt barn. Du dör för att du inte har hållit dina löften utan för att kungen har tagit reda på saker, om vilka han skulle varit okunnig.

Ack, sade hon, om ni blott visat trohet till er rättmätige konung, och inte till de engelska inkräktarna, så hade detta ej hänt. Och för detta kallar jag er att stå till svars inför Gud! Cauchon gnällde något och såg lite mindre belåten ut än nyss; han vände sig om och gick. Jungfrun stod en stund och funderade. Sedan såg hon upp och fick se Pierre Martin, som kommit in tillsammans med biskopen, och till honom sade hon:

Mäster Pierre, var skall jag vara i kväll?

Står inte ditt hopp till Gud?

Jo och genom hans nåd skall jag vara i paradiset.

Sedan hörde Martin hennes bekännelse, och därefter bad hon om nattvarden. Hur skulle det kunna beviljas en bannlyst kättare? Brodern kunde det inte, utan sände bud till Cauchon för att fråga hur han skulle göra.

För Cauchon var alla lagar detsamma, både kyrkans, människornas och Guds lagar han aktade inga av dem. Han gav order, att Jungfrun skulle beviljas vad hon än bad om. Kanske hade hennes sista ord väckt hans fruktan. Samvetet eller hjärtat kunde de inte ha väckt, ty han hade inte någotdera.

Klockan nio samma morgon for Jungfrun, Frankrikes räddare, åstad för att offra sitt liv för det land hon så högt älskade och den konung som hade övergivit henne. Hon satt i den fångkärra som endast användes för missdådare. I ett hänseende behandlades hon sämre än missdådare, ty trots att hon var på väg att dömas av den världsliga makten, bar hon se

JULIUS CAESAR, "KRIGET I GALLIEN", 3:E BOKEN

uppfattningen, att en legat inte borde inlåta sig i drabbning, i all synnerhet inte i överbefälhavarens frånvaro, annat än om terrängen var fördelaktig eller ett särskilt gynnsamt tillfälle erbjöd sig.

(18) När Sabinus väl hade framkallat denna stadgade åsikt om sin räddhåga, valde han ut en för ändamålet lämplig och tillräckligt kvicktänkt karl, en galler tillhörande hjälptrupperna. Med löften om stora belöningar vidtalade han denne att bege sig till fienden som överlöpare och gav honom noggranna instruktioner om hans uppgifter. Då denne kommit över till fienderna och utgivit sig för att vara desertör, berättade han om romarnas rädsla, omtalade vilket svårt läge Caesar själv försatts i av veneterna och förklarade, att Sabinus redan så snart som följande natt i hemlighet skulle lämna lägret med sin här och bege sig till Caesar för att undsätta honom. Då man hörde detta, ropade alla att man inte borde låta ett sådant tillfälle till en lyckad överrumpling gå förlorat utan att gå till anfall mot lägret. Gallerna hade många skäl att känna sig manade till detta beslut: Sabinus överdrivna försiktighet under den senaste tiden, överlöparens uppgifter, bristen på livsmedel, något som de alltför litet bekymrat sig om att skaffa, förhoppningarna på kriget i Venetien och slutligen den allmänna mänskliga benägenheten att gärna tro det man önskar. Av dessa skäl släppte de inte Viridovix och de andra ledarna från rådslaget förrän de givit sitt tillstånd till att man grep till vapen och tågade mot lägret. När de väl fått detta medgivande, skyndade de i munter stämning, som om segern redan vore säkrad, mot det romerska lägret efter att ha hopsamlat risknippor och grenar till att fylla vallgravarna med.

(19) Lägret låg på en höjd, dit en backe på ungefär en romersk mil ledde upp. Hit skyndade nu fienderna i språngmarsch för att ge romarna minsta möjliga tidsfrist till att samla sig och beväpna sig. De kom därför fram helt andfådda. Sabinus höll ett uppmuntrande tal till sina soldater och gav den signal de ivrigt väntade på. Medan fienderna ännu hindrades i sina rörelser av de bördor de släpade på, lät han göra ett utfall genom två portar. Tack vare de gynnsamma terrängförhållandena, fiendens ovetskap om krigslisten och utmattning efter språngmarschen, soldaternas personliga tapperhet och den övning de fått i tidigare strider blev resultatet att gallerna inte ens höll stånd mot den första stöten av de våra utan genast tog till flykten. De blev ett lätt byte för våra utvilade soldater, som hann upp dem och tillfogade dem stora förluster. Rytteriet förföljde resten och likviderade dem så när som på några få, som hunnit undan efter flykten. Sabinus fick underrättelse om sjöstriden samtidigt med att Caesar underrättades om Sabinus seger, och alla de galliska stammarna erbjöd honom sin underkastelse. Lexiovierna lovade honom omedelbart 3000 man i hjälptrupper, medan caukernas hövdingar friköpte sitt folk med en nål. Ty gallerna är visserligen lätta att entusiasmera, då det gäller att gripa till vapen, men de saknar alldeles styrka och uthållighet till att fördra svårare motgångar.

(20) Ungefär vid samma tid hade Publius Crassus nått fram till Akvitanien. Detta land kan, såsom förut sagts, i fråga om både yta och folkmängd uppskattas till en tredjedel av Gallien. Han visste att det krig som förestod honom skulle föras i det land, där några få år

GREGORIUS AV TOURS, "FRANKERNAS KRÖNIKA"

oräkneliga år!" Men judarna, som tycktes taga del i dessa lovsånger, sade: "Alla folk må tillbedja dig och böja knä för dig och vara dig underdåniga!" Med anledning härav sade kungen, när han satt till bords efter mässan: "Ve över judafolket, det onda och trolösa, som alltid lever med ett svekfullt sinnelag! Då de idag sjöng lismande lovsånger till min ära och sade sig önska att alla folk skulle tillbedja mig som sin herre, var det i den avsikten att jag på allmän bekostnad skulle bygga upp deras synagoga, som de kristna för länge sedan har rivit ned. Men det skall jag, ske Guds vilja, aldrig göra." Vilken härlig och sällsamt klok konung! Så väl förstod han de irrläriga listighet att de inte alls förmådde dölja för honom vad de härnäst skulle be om.

5.18. Följande dag fick Chilperik höra att biskop Praetextatus i Rouen stämplade mot hans intressen. Han lät därför kalla honom till sig. Vid förhör med honom fann han att drottning Brunichilds ägodelar blivit deponerade hos honom; han tog dessa från honom och befallde att han skulle hållas i fängelse i väntan på en rättegång bland biskoparna. Sedan biskoparna samlats till möte fördes Praetextatus inför dem. Biskoparna hade emellertid kommit samman i den helige aposteln Petrus basilika i Paris. Kungen sade till Praetextatus: "Vad är din mening, biskop, med att sammanviga min fiende Merovech, som hade bort vara min son, med hans faster, det vill säga hans farbrors hustru? Var du okunnig om vad kyrkolagens bestämmelser har fastställt för ett sådant fall? Vidare kan du bevisas ha felat inte blott på denna punkt, utan du har också underhandlat med Merovech om att jag skulle mördas, och du har givit honom kunskap om nålens hemlighet i detta syfte. Du har alltså gjort en son till hans fars fiende, och du har velat överlämna mitt rike i en annans hand." Då han sagt detta, började massan av franker skräna och ville slå sönder basilikans portar för att släpa ut biskopen och stena honom, men kungen avstyrde detta. Biskop Praetextatus förklarade emellertid att det som kungen sagt inte var riktigt. Då uppträdde falska vittnen, som framvisade några smycken och sade: "Det här och det där har du gett oss, för att vi skulle lova Merovech vår tro." På detta svarade biskopen: "Däri talar ni förvisso sanning att ni ofta fått gåvor av

ROBERT WACE, "SLAGET VID HASTINGS"

gingo alla till sina tält, och beväpnade sig efter bästa förmåga; och hertigen blevo mycket upptagen med att giva alla befälhavare sina order, och han visade sin välvilja emot alla vasaller och skänkte dem vapen och hästar. Sedan gjorde han korstecknet, fattade sin pansarskjorta, trädde den över huvudet och knäppte den själv, spände fast sin hjälm och drogo sitt svärd som en väpnare höllo fram åt honom. Sedan kallade hertigen på sin bästa springare — en bättre stode icke att finna i kristenheten. Den hade givits honom som vängåva ifrån konungen av Spanien. Varken vapen eller trängsel fruktade den, blott dess herre styrde den rätt.

Baronerna, riddarna och sergeanterna voro nu alla väl beväpnade; fotsoldaterna hade givits en god utrustning, med svärd och båge till var man; på huvudena buro de kalotter och på fötterna hade de skinn. Några hade goda skinn vilka de hade bundit om sina kroppar; och många voro klädda i stoppade särkar och buro koger och pilar i bältena. Riddarna hade pansarskjortor och goda svärd, stålstövlar och glimmande topphjälmar; långa sköldar hängde runt nackarna och i händerna buro de spetsiga lansar. Och alla hade de sina kännetecken, så att var man skulle känna igen sin kamrat, och normand icke skulle slå normand, och icke heller fransman döda sin landsman av misstag. Fotsoldaterna gingo främst, väl utspridda, med bågarna redo. Sedan kommo riddarna, skvadron vid skvadron i täta led; med livtrupperna samlade runt hertigens fana.

Harald hade sammankallat sina män, jarlar, baroner och riddare, från borgarna och städerna, från hamnarna, byarna och herrgårdarna. Bönderna voro också kallade från byarna, och de buro sådana vapen som de kunde komma över; klubbor och hackor, järnräfsor och spjut. Engelsmännen hade byggt en palissad utav sina sköldar, och hade förstärkt den med askträ så att icke ens en öppning lämnades.

Under tiden visade sig normanderna på åsens krön; och deras första träffen gingo framåt längs åsen och över en dal. Och strax därefter uppenbarade sig ett andra träffen, större än det första, och det drogo mot en annan del av fältet, och formerade sig där på samma sätt som det första hade gjort.

Och medan Harald sågo dessa män, och pekade ut dem för Gurth, kommo en tredje formering inom synhåll och spredo sig över slätten, och i dess mitt syntes hertigens eget standar med det gyllene nålsögat. Nära detta voro hertigen, och arméns bästa styrka

BECKER, "VÄRLDSHISTORIA", 5:E BANDET

tade 1199 med ett af påfven medladt stillestånd. Detta år blef äfven slutet på Richards växlingsrika lif. Han hade börjat krig med en af sina vasaller, Vidomar af Limognes, hvilken vägrat till länsherren utlämna en funnen skatt, och belägrade hans borg Chalus då han en dag af ett pilskott sårades i högra axeln. Såret, i sig själf obetydligt, vansköttes, kallbrand inställde sig, och Richard Lejonhjärta, den mångbepröfvade krigarkonungen, som oskadd genomgått så många faror till lands och på hafvet, dog af denna obetydliga anledning i ett föga ärorikt företag en aprildag detta samma år 1199.

De nu följande aderton åren äro några af de skymfligaste i Englands historia, men tillika några af de fruktbaraste för den engelska friheten. Då tillkom som värn mot en eländig konungs vanstyrelse det stora frihetsbref, Magna Charta, som utgör den andra af grundvalarna för Englands fria statsskick.

Johan, med tillnamnet Utan Land — "John lackland" kalla honom engelsmännen — var en lika grym och trolös som svag furste. Sin brorson, den unge Artur af Bretagne, som han trodde innehade ett pergament, varpå den nyttigaste af alla hemligheter voro uppskrifven, nedstötte han med egen hand i Rouen 1202. Vi känna redan följderna: de franska vasallernas affall, kriget med Filip August och förlusten af nästan alla de franska besittningarna med undantag af Guyenne. Det väcker nästan vårt medlidande att se denne veke, av sina lidelser behärskade furste i strid med sådana härskarnaturer som Filip August och Innocentius III. Han dukar också ohjälpligt under för den ene så väl som för den andre.

Han försöker först häfda sin kronas investiturrätt mot de påfliga anspråken, trotsar interdiktet, jagar de motspänstiga prästerna ur landet och sätter munkarna på fångkost. Men dessa kraftåtgärder äro knappt vidtagna förrän de följas af den mest förnedrande undergifvenhet. Han erkänner nu ej blott den af Innocentius utnämnde Stephen Langdon som ärkebiskop af Canterbury, utan samtycker äfven att taga sina engelska och irländska kronor som län af den romerska stolen. Han förbinder sig tillika att till sin nye länsherre betala en årlig tribut af 1 000 mark. Detta tilldrog sig 1213.

Men detta nesliga fördrag blef de engelska stormännen, äfven de andliga, för mycket. De senare voro i grund och botten mer nationellt sinnade än Innocentius förutsatt. Samme Stephen Langdon som han mot konungens vilja gjort till engelska kyrkans primas satte sig i spetsen för en resning. En dag i april 1215 inryckte i Oxford en talrik, väl rustad feodalhär med ärkebiskopen och de stora baronerna i spetsen och sände bud till konungen



AUGUSTIBILDEN: Druidflickan Felindia samtalar med fågeln Quirk i bergsområdet på Sanritra. *Håkan Ackegård.*

Dåligt vatten

Ett äventyr till Drakar och Demoner Expert av Martin Rundkvist

Inledning

Det här äventyret skiljer sig i många avseenden från andra DoD-äventyr. Det finns inte ett enda kartlagt grottsystem i det, och det är skrivet ganska mycket som en berättelse. Handlingen är rätt styrd , men det tycker jag inte gör det sämre. Det lämpar s ig för 3-5 medelstarka rollpersoner, men troligen inte för fanatiska spelmekaniker — reglerna ligger i bakgrunden.

Dock finns det ett par bra strider, vilket passar de flesta.

Geografisk bakgrund

Äventyret utspelar sig i och i närheten av den ensligt belägna kustbyn Springvatten, som ligger mellan havet och en ödslig bergskedja (exempelvis någonstans på Zorakins kust). Springvatten har fått sitt namn av den källa som bryter fram ur bergskedjan vid byn. Vattnet kommer ursprungligen från kratersjön på toppen av Grissleberget, den gamla vulkan på vars skuldra byn ligger. Landvägen kan man nå byn via en åsnestig som slingrar sig genom bergen från bebodda trakter, men få båtkaptener är beredda att ta omvägen via havssidan.

Äventyret börjar

Rollpersonerna dras in i handlingen på tavernan Slitna Stövlar i någon lämplig stad (Kanske Pendon ?).

Slitna Stövlar fungerar både som taverna och som arbetsförmedling för vapenfört folk. Här rekryteras legosoldater, karavanvakter, drevkarlar etc, samt naturligtvis Äventyrare! Mitt i den annars klichétaverniga lokalen finns ett podium där arbetsgivare ropar ut sina vilkor. Rollpersonerna har under kvällens lopp åhört olika anbud, kanske också försökt nappa på något av dem, men utan resultat ("För kort!" / "För dum!" / "En ANKA?"). Då äntrar två korta, seniga typer i grova skinnkläder podiet och tittar sig besvärat omkring i lokalen. Den ene börjar:

— Joo, hävaså att vi ha fått dåligt vatten i källa våran. Och han som är Stormfågel behöv folk te hjälpa ham ordna de. Vi i byen komm ge pengar i gen som en forstår.

En skrovlig stämma vid ett av borden ropar:

— Hur mycket då?

Den andre av de två svarar:

— Vet int så väl, men no bli de en tre tjog kopparstycken, allti.

Flera röster höjs i klentroget mummel, och den skrovlige hörs skratta föraktfullt. Ingen stiger fram, och församlingen tycks tappa intresset för de två skinnkoltarna. Här är det dags för spelarna att inse SL s planer. Om rollpersonerna träder fram skyndar sig skinnkoltarna ner från podiet och sätter sig med rollpersonerna att tala allvar. De presenterar sig som Bedvir och Kral och förklarar i korthet att källvattnet i deras by Springvatten har blivigt dåligt och att någon som "är Stormfågel" och tycks vara byns shaman behöver hjälp av utomstående vapenmakt för att rätta till detta. Om det lyckas kommer byn att betala sällskapet kring 60 kopparmynt.

De vill ge sig iväg följande dag så tidigt som möjligt eftersom det tagit dem och deras åsna en lång dags färd att nå staden. Träff stäms i tavernan.

(Allt detta bör naturligtvis rollspelas, men det är kontentan av vad som sägs.)

Resan

Förmodligen börjar rollpersonerna nästa dag med att handla utrustning, men Bedvir och Kral finns på tavernan vid utsatt tidpunkt (och svär dialektalt över sena rollpersoner). När man väl kommer iväg turas de om att leda en liten arg åsna som är tungt lastad med diverse inköp och sparkar närgångna rollpersoner.

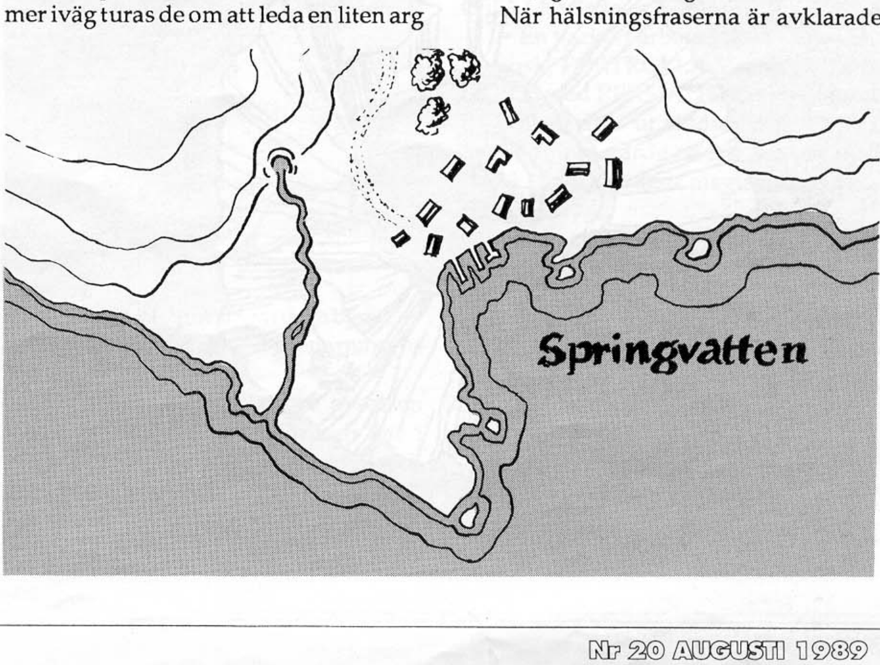
Resan genom bergen bjuder inte på något mer dramatiskt än en milsvid vy över havet från ett pass, och efter ungefär tio timmar i vandringstakt når sällskapet Springvatten. I ljuset från solnedgången ser de byns silvergrå drivvedsstugor och bryggor, och från klippbranten till höger hör de (under vår och sommar) klippgrisslornas skrik. Längre ner längs stigen passerar de ett brunnskar av sten som fylls av en springkälla ur bergssidans basalt. Här svävar en däven doft av förruttnelse.

Mottagandet

Nere mellan husen möts sällskapet av byborna, som överlag är satta och seniga i likhet med rollpersonernas ciceroner. Deras kläder är sydda i sälskinn, alla har de långt hår och männen har glesa hakskägg. Ispetsen för dem står en mer magerlagd och högrest man med solbrynta och finmejslade drag, iförd en mantel av linnetyg. Han ser på vandrarna med guldgula ögon, hälsar dem, klappar åsnan och säger:

— Jag är Stormfågel.

När hälsningsfraserna är avklarade



förs rollpersonerna in i det största huset i byn, där även alla andra vuxna samlats. I fönstergluggarna står små barn och kikar. Här finns långbord, och fisksoppa portioneras ut. När man har ätit tar han som är Stormfågel till orda.

Berättelsen i bystugan

Mannen i linnekappan har en ganska gäll röst, men talar inte lika utpräglad dialekt som de övriga byborna. I korthet får rollpersonerna veta följande:

Spring källan som gett byn sitt namn har gett sämre och sämre vatten sedan ungefär en månad tillbaka; folk och fä har blivit sjuka och nu använder man inte vatten därifrån alls utan samlar regnvatten i tunnor. Man vet att källsprånget har sin början uppe på Grissleberget, men det är helig mark som inte får beträdas av andra bybor "än den som är Stormfågel".

Mannen har varit där uppe och tittat och kommit fram till att han måste göra vad han kallar "ett bjudande". Detta kan ta tid och då är han försvarslös mot det som kan finnas däruppe. Alltså behövs rollpersonerna för att skydda honom. Redan nästa dag vill han få det gjort.

Mycket mer blir inte sagt den kvällen. Rollpersonerna får sovplatser på bystugans bänkar, och folket går hem till sig.

SL s information

Grissleberget är som sagt en gammal vulkan, vars kägla höjer sig brant ca 300 m över havet. Från dess vattenfyllda krater letar sig en källåder ner genom de gamla lavagångarna och kommer i dagen vid byn. Berget är högt, vattnet är rent, för där uppe finns vanligen bara bybornas begravda förfäder samt en eller annan grip; men nu har en förbiflygande fågel rock tappat en död val i kratersjön.

Detta har, i och med valens ruttnande, gett upphov till byns problem. Han som är Stormfågel inser att han kanske kan rena det förorenade vattnet, men inte så länge det ligger tio ton rutten val i det.

Han (vi återkommer till honom och hans förmågor) tänker tillkalla ännu en fågel rock för att avlägsna kadavret, en ritual under vilken han kommer att vara i trans större delen av en dag. Detta är riskfyllt med tanke på vad ett så stort as kan locka till sig i fråga om asätare...

Där kommer rollpersonerna in.

Springvatten

Byn består av runt ett tjog hus och bodar bebodda av ca 150 människor. Ett par åsnor och en liten skock getter utgör byns övriga befolkning.

Man fiskar, jagar säl och odlar rotfrukter i blygsam skala. Getterna ger mjölk och i det lugna vattnet bakom udden odlar man musslor på långa rep; bojarna syns guppa på vattnet. Gisslebergets branta havssida är varje vår och sommar sedan urminnes tider full av havsfåglarnas bon, trots att byborna flitigt klättrar upp och vittjar dem på ägg och ungar. Vid brantens fot ligger en stor bank guano som hjälper upp Springvattnens magra jordbruk.

Människorna här tillbringar större delen av sin tid med att hålla sig vid liv, men de hinner ändå en del annat. I deras hus finns sniderier i trä och valben, de har musikinstument och de berättar sagor för varandra när de har tid. Dessutom finns ju den som är Stormfågel.

De gamla i byn kan berätta om den som var Stormfågel när de var små, som såg annorlunda ut än den nuvarande, men ovedersägligen ändå var Stormfågel. Det är han som sjunger för sälarna och höststormarna, det är till honom man ger alla vita vingpennor man hittar i strandbrynet; och det är han som för de dödas aska upp till bergets topp. Någon är alltid Stormfågel; dör en, föds en annan.

Han är svårförklarlig. Vem vet vad som fanns här i urtiden innan vulkanen föddes, eller vad som göms under de stelnade lavaflöden som bildar kustens skär och uddar?

Här följer i alla fall en beskrivning av hans viktigaste rent fysiska egenskaper och förmågor.

STY	11	PSY	20
FYS	15	KAR	19
STO	13	SB	—
SMI	15	KP	14
INT	18		

Hjälteförmågor: Kattfot och Läkeförmåga

Färdigheter: Fiska 18, Klättra 17, Hoppa 15, Havsöverlevnad 19, Lyssna 16, Sjökunnighet 16, Upptäcka fara 18, Finna dolda ting 16, Sjunga B4, Tala jori B3, Tala satenu B2

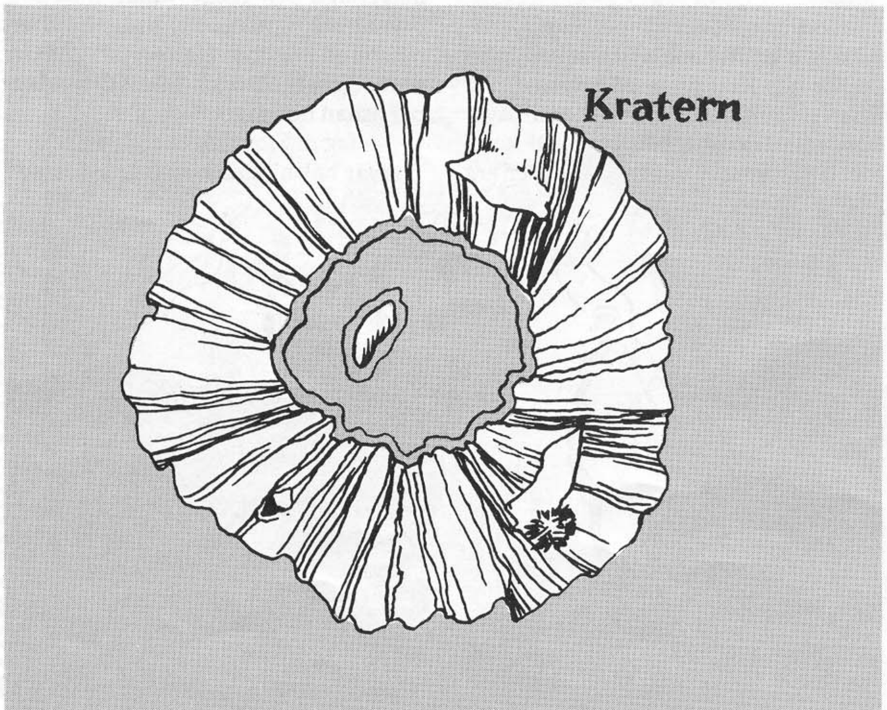
Vapen: Dirk 10

Till toppen

Efter en för sjusovare alltför kort natts sömn väcks sällskapet i gryningen av Kral. Han bjuder dem att komma ut och äta morgonmål. När alla har kommit i kläderna får de mat ute på den öppna platsen mellan husen. Den består av kall fisksoppa, sparsamt med vatten och getmjölk, morötter och, beroende på årstid, spräckliga grissleägg i varierande stadier av ruvning. Äggen är päronformade och föremål för Krals enda längre yttrande:

— Fö att di int sa rulla åv redet å dimp i sjöen, se. Han rullar till förklaring kring ett ägg på marken tills det råkar spricka.

När alla har ätit kommer mannen i linnemanteln ner längs stigen och hälsar sällskapet godmorgon. Han håller i ett par säckar och över hans axel hänger en rulle sälskinnsrep. Han skärskådar rollpersonerna och rynkar pannan åt eventuella plåtrustningar, stora sköldar och tvåmetershillebarder. Sådana saker ber han sällskapet stuva i säckar/fälla ihop/kasta och förklarar att färden kommer



att innebära både båtfärd, klättring och trånga passager.

När alla är redo leder han dem ner genom den ganska folktomma byn (man är ute och tar upp näten) till bryggorna. Där stiger han följd av Kral i en roddbåt och inväntar rollpersonerna och deras packningar. Knotande dvärgar får efter en stunds förvirring veta att det inte blir någon lång färd.

Efter en kort rodd runt Grisslebergets bas når båten en sandig skreva. Bergssidan är mindre brant här upp till ungefär halva höjden, och ledaren pekar uppåt mot en knappt synlig grottöppning. Medan sällskapet kliver ur ber han Kral komma tillbaka att möta dem. Han nämner ingen tidpunkt.

Nu vidtar klättringen. Den är inte alltför svår, eftersom ledaren klättrar före med avundsvärd vighet och halar upp säckar och klumpiga rollpersoner vid behov. En sadistisk SL kan införliva fallande stenar, nötta rep och den humanoida faktorn i handlingen efter behag.

De som klarar klättringen finner en mörk spricka in i bergssidan när de kommer upp. Han som är Stormfågel fiskar upp en knippa transtinkande facklor ur en säck, tänder en, räcker den till den längste i sällskapet (som kanske svarar med att hala upp sin i jämförelse Hi-Tech plåtlykta ur ryggsäcken...) och ber honom gå sist. Sedan kliver han in i öppningen med en uppmaning åt rollpersonerna att följa honom.

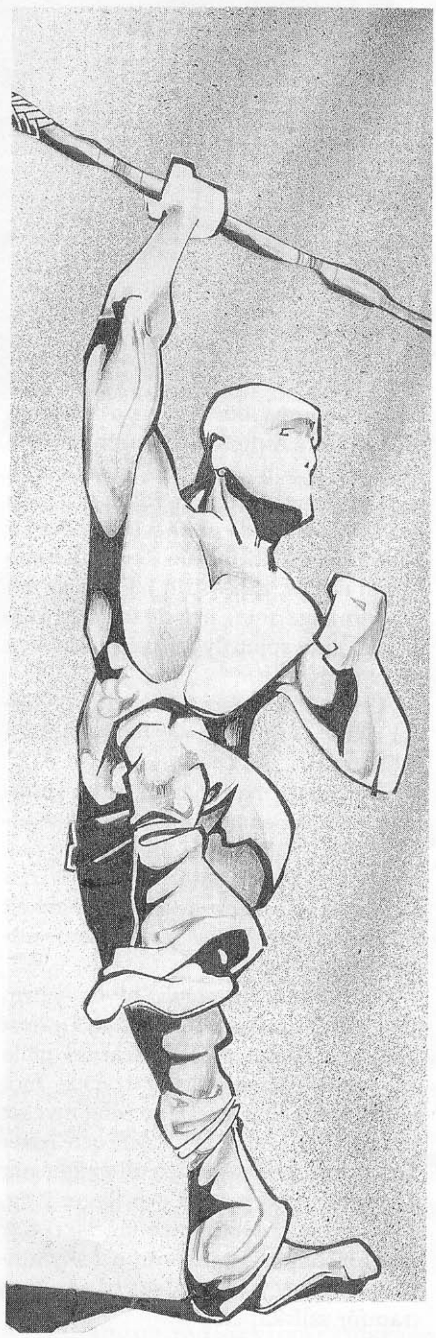
Innanför bergets hud väntar dess tomma ådror, en värld av förvirrande tredimentionell förflyttning. Dvärgar som lyckas med ett svårt INT-kast kan med lite tid hitta ut igen om det behövs, och de andra klarar ungefär en vecka utan föda. Det är en invecklad labyrint. Beskriv sipprande vatten innanför tunikan, nålsögepassager, rispor i kläder och hud, tyngden av tonvis med sten på älviska medvetanden...

Kratern

Efter timtal av klättrande och ålande i mörker skönjer de trötta rollpersonerna ett svagt sken längre fram längs gången. På andra sidan av en krök slår ett bländande dagsljus emot dem, och han som är Stormfågel hejdar sig. Han förklarar att man nu nått bergets topp och uppmanar rollpersonerna att vara tysta och hålla vapnen beredda, eftersom det här uppe kan finnas faror.

Sedan leder han sällskapet genom öppningen ut i ljuset. De kommer ut på en smal avsats på den ena sidan av en rund, skålformad krater. Mellan dess taggiga kanter är det ungefär 500 fot (150 meter), och över kanterna syns himlen. Nedanför avsatsen breder en rund sjö ut sig i vars mitt en mycket stor, gråaktig kropp flyter. De som någonsin sett en valfisk inser genast vad det är för något, och om man tittar noga upptäcker man stora rivmärken på dess sidor. Stanken av ruttet kött är markant.

Sällskapets ledare pekar mot en större avsats nästan tvärs över sjön och klättrar iväg medsols runt kratern. Skarpsynta rollpersoner upptäcker ytterligare en avsats i kraterväggen. Den täcks



nästan helt av något slags näste byggt av grenar och kvistar. Bland grenarna syns bleknade ben.

Färden mot den tomma avsatsen kräver ett Klättra-slag. Här och var i skrevorna sitter enkla lerkrukor fastkilade (bybornas begravningsurnor).

Väl framme öppnar den som är Stormfågel sina säckar och tar fram ett vitt sälskinn, en trumma och några påsar. Han sätter sig tillrätta med korslagda ben på sälskinnet, tar fram trumman i knät och säger:

— Nu skall ett bjudande göras. Låt ingenting störa mig innan mörkret har fallit, ens om pälsörnen hotar er. Henne får ni tas med själva. Det finns torrfisk och vatten i påsarna.

Med dessa ord sluter han ögonen, börjar nynna lågt och tar upp en långsam men stadig rytm på den lilla trumman.

Dagen i kratern

När bjudandet börjar är klockan ungefär 11 på förmiddagen. Rollpersonerna står förmodligen ganska handfallna inför den trummande Stormfågel, och får nu rå sig själva. Solen lyser och det är vindstilla, stanken känns efter ett tag inte lika mycket och det enda ljud som hörs är trummans oavbrutna rytm som ekar mellan kraterns väggar. Man kan nu i lugn och ro utforska området och fundera över vad en "pälsörn" är för något.

Får någon i sig vatten från kratern kommer denne att bli magsjuk under natten och må dåligt ett bra tag därefter.

Om någon under dagens lopp försöker "väcka" han som är Stormfågel kommer denne utan att tappa trummans rytm öppna sina gula ögon och skärskåda området. Om inget för honom direkt livshotande är på gång stirrar han på fridsstöraren, väser lågt och faller åter i trans. Den oförsiktige kommer i veckor framöver att störas i sin sömn av dunkla mardrömmar fyllda av klagande måsskrin.

På den tredje avsatsen har en griphona sitt bo. När sällskapet når kratern är hon ute på jakt medan hennes enda ägg ligger tryggt inbäddat i nästets dun. Nästet innehåller förutom detta stora, sandfärgade ägg och diverse ben också:

- En glänsande förgylld stålkyrass (STO 14, värde ca 1200 sm),
- En vackert arbetad dolk i sin skida (magisk, FÖRTROLLA VAPEN E1 s15, SIGILL med PERMANENS som utlöses då dolken dras ur skidan, drar 1 PSY/användning, värde ca 300 sm om man inte känner till dess magiska egenskaper); samt
- Ett par slipade kristallinser i bågar av ståltråd (hjälper mot närsynthet).

Kring klockan 12 (gärna när rollpersonerna sitter och äter eller ännu hellre är på väg mot gripnästet) landar griphonan på kraterns kant. Hon har inte fångat särskilt mycket byte utan är hungrig och på dåligt humör.

När hon dessutom hittar inkräktare på sitt revir blir hon riktigt ilsken och anfaller under gälla skrin.

GRIP

STY	19	INT	5
STO	14	PSY	13
FYS	13	SB	+1T4
SMI	16	KP	14

Attacker	CL	Skada
2 Klor	80%	1T6+SB
Bett	60%	1T6+SB/2

Skydd: 4 poäng hud
Förflyttning: F26/L12

Griphonan är en tuff, men inte omöjlig motståndare. Avståndsvapen och magi är bra metoder mot flygande fiender. Får hon tillräckligt mycket stryk (< 5 kp) tar hon till reträtt över kraterns kant. I nödfall kan rollpersonerna gömma sig i grottöppningen, men om Stormfågel lämnas oskyddad blir han förmodligen ihjälslagen (välj svälv). Detta innebär för sällskapet utöver den troliga svältdöden i grottlabyrinten också (hemska tanke) inga bonus-erfarenhetspoäng!

Om han som är Stormfågel blir väckt och finner att endast en rollperson återstår kommer han att resa sig och kasta sig ut över klipphyllans kant. Den kvarvarande rollpersonen hinner se en stor stormfågel glida iväg över kraterkanten innan gripen går till attack igen.

Om rollpersonerna besegrar gripen vidtar en lång eftermiddag av väntan. Solvärmen och det monotona trummandet har gjort dem sömniga när nästa fara dyker upp.

Vid halv fem på eftermidagen hörs plötsligt skränande kvinnoröster. Solen hänger precis på kraterns kant när sex snuskiga harpyor kommer flaxande. De kommer inifrån de vilda bergen, lockade av doften från den ruttnande valkroppen. När de ser sällskapet börjar de skräna ännu högre av förtret. Från säkert avstånd börjar de smäda rollpersonerna ("De kan trummaaa, men inte kan de flygaaa, haa haa, små trumbukar i löjliga kläder, haa haa!"), och om ingen i sällskapet bär synliga avståndsvapen kommer harpyorna att försöka träcka på dem (50% träffchans, eller högre om SL vill...), helst på personer med prydligt yttre. Detta fortgår tills rollpersonerna attackerar, om så bara med kastade stenar (harpyor älskar att utbyta invektiv, men gillar inte folk som försvarar sig). Då skränar de argt och flaxar iväg med orden: "Vi ska hämta våra syyystraaar, haa haa!"

Harpyorna är inte korkade utan inser både hur mycket mat valkadavret innebär och att sällskapet hindrar dem från att lägga beslag på det. De hämtar mycket riktigt sina systrar, och dessutom vapen. Nu ligger rollpersonerna illa till.

Solen har för länge sedan sänkt sig under kraterkanten och lagt sjön i skuggor när svaga skränanden hörs igen. Dessa tilltar i styrka tills krater-kanten plötsligt är tätt besatt med ruggiga siluetter. Där sitter åtminstone 40 harpyor, alla beväpnade med varsina tre kastspjut.

De anfaller under spridda skrän medan trumman oförtövat håller sin rytm.

42 HARPYOR

STY	12	INT	11
STO	12	PSY	11
FYS	12	SB	—
SMI	17	KP	12

Attacker	CL	Skada
Kastspjut	50%	1T6–1 stenspetsar
2 Klor	30%	1T6

Skydd: 1 poäng hud
Förflyttning: F14/L4

Rollpersonerna bör ha vissa problem med 3x42 kastspjut. Harpyorna går inte i närkamp, och attackerar bara honom som är Stormfågel om rollpersonerna tydligt visar att de är angelägna om att hålla honom vid liv. De flyr heller inte förrän de decimerats till hälften av sitt utsprungliga antal, och de som har kastat alla sina spjut flyger iväg efter sten för ändamålet.

Låt rollpersonerna slåss tills de ligger riktigt illa till. Då når bjudandet sin fullbordan.

Det första man märker är att trumman tystnar. Sedan kanns ett svagt vinddrag som snabbt ökar till stormstyrka. Harpyornas stridslystna skän bryts i tjut av skräck när några av dem helt enkelt blåser in i kraterns vägg eller ner i vattnet. Resten flyr.

När kraten förmörkas av en enorm skugga står han som är Stormfågel främst i sällskapet och ropar måsarnas gälla rop. Rollpersonerna står tryckta mot klippan och anar hur någonting mycket stort griper den döda valen och lyfter den ur kratersjön. Vinden tilltar igen när den lyfter från kratern och flyger iväg, och hans genomträngade fågelskri slår lock för rollpersonernas öron. I skymmningsljuset syns något ligga på avsatsen framför sällskapet.

Det är en meterlång, mattsvart fjäder med en mittstråle grov som en arm.

När allt är stilla mumlar han som är Stormfågel:

— Nu få de allra minsta rena vattnet.

Han öppnar en liten påse och slänger innehållet, ett fint pulver, i sjön.

Sår och skador hos rollpersonerna sluter sig och läker när han rör vid dem (Läkeförmåga).

Sedan simmar han ut i sjön efter en död harpya som han lämpar över kraterns kant. Efter detta säger han:

— Det här blev väl gjort. Nu får ni sova, jag skall vaka.

Klippan är varm efter dagens sol, om än hård. Natten är händelselös — om än inte drömlös...

Nervägen och avslutningen

Rollpersonerna väcks av morgonkylan, och erbjuds eventuell överbliven torrfisk sedan gårdagen.

Sjöns yta bryts inte längre av något kadaver, och luften känns frisk.

Nu upprepas klättringen genom grottorna, fast denna gång neråt. När man har kommit ner från klippsidan rundar just Kral berget med sin båt, och hjälper till att lasta packning och dvärgar. Väl tillbaka i byn möts man av byborna som samlats vid bryggorna. När de inser att allt gått som det skulle hävs en lättnadens suck.

I bystugan står ett långbord dukat med fisksoppa, som till dagens ära innehåller hummer. Under måltiden ger Bedvir en läderpung med 63 kopparmynt till rollpersonerna, och han som är Stormfågel förklarar för byborna att vattnet i källan bör vara drickbart inom ett par dagar. Folk börjar troppa av, och till slut är bara han som är Stormfågel kvar med rollpersonerna. Han säger att han vill ge dem ännu en belöning. Denna visar sig bestå i en sång, ordlös och högt i falsett. Han förklarar att sången förstås av alla måsar han känner och att den innebär ett rop på mat. Sången är enkel och lätt att minnas, men han ber rollpersonerna att vara försiktiga med att lära ut den.

Sjunger man sången så att måsar hör den kommer de att ge sångaren en fisk, helt enkelt.

Sällskapet får bo i Springvatten över natten, och blir nästa dag hjälpta genom bergen av Bedvir och Kral, som önskar dem lyckliga resor även i fortsättningen. De kan räkna med att vara välkomna i Springvatten i framtiden.

Kommentar

För att berättelsen skall bli så bra som möjligt bör SL hålla på sina hemligheter. Låt spelarna gissa. Framför allt bör inte ett ord sägas om någon fågel rock under spelet. De flesta spelare känner redan till varelsen och om inte, så desto bättre. Vidare bör han som är Stormfågel få behålla sitt gåtfulla skimmer (vilket kanske inte är så svårt, i och med att inte ens spelledaren vet särskilt mycket om honom).

SINKADUS PRESENTERAR

MUTANT

ROLLSPEL I EN MÖRK FRAMTID



Året är 2089 — världen är förödd av kärnvapenkrig och miljökatastrofer. Jordens befolkning har samlats i enorma megastäder, vars byggnader får skyskrapor att likna sandslott. I Staden är det storföretagen och gatornas ungdomsgäng som härskar; det är en hård stad i en mörk framtid.

Fjärran från städernas neon, avgaser och mynningsflammor ligger de Förbjudna zonerna; inhägnade rester av det förgångna, radioaktiva ruiner efter en svunnen tid. Mellan de mörklagda Förbjudna zonerna och den neonlysande Staden ligger Skymningslandet, en farlig ödemark som behärskas av desperata mutanter och välbeväpnade nomader.

Kan du överleva i Stadens virrvarr av interstrador och intriger? Kan du överleva bland Skymningslandets vanställda invånare och hämndlystna naturfenomen? Kan du överleva den Förbjudna zonens okända fasor?

Kom ihåg — bara den starkaste överlever i MUTANT!

MUTANT SPECIAL

En gång i den grå forntiden, närmare bestämt 1984, publicerade vi den första upplagan av Mutant. Sedan dess har mycket hänt. Vi har publicerat flera äventyr och expansionsmaterial. Under dessa fyra år har vi sett hur Mutant har blivit Sveriges näst populäraste rollspel med massor av entusiastiska fans.

Vi har också blivit medvetna om att det ursprungliga Mutant är behäftat med olika svagheter. Nils Gulliksson gjorde den första skissen till nya Mutant i februari 1989 och ur denna växte den här nya versionen sakta fram. Nya Mutant består av två böcker i en box (Regelboken och Kampanjboken), nya rollformulär och tärningar.

Regelsystemet, som i stort bygger på Michael Peterséns och Lars-Åke Thors gamla grundregler, är skrivet av Henrik Strandberg och Anders Blixt. Endast grundstommen är kvar från första upplagan; somligt har skrivits om helt, annat är plockat från Sinkadus, Mutant 2 och Efter Ragnarök, men det mesta är helt nytt.

Vid konstruktionen av kampanjmiljön har vi hämtat mycket inspiration från filmer som *Mad Max*, *Flykten från New York*, *Alien*, *Blade runner*, *Robocop* och *Terminator*; serier som *Linda och Valentin* och *Judge Dredd*; böcker som *Neuromancer* och *Make Room! Make Room!*; och spel som *Cyberpunk*, *Cyborg Commando* och *TMNT*. Mutantvärlden, som består av två helt skiljda miljöer, Staden och Skymningszonen, är uppskissad av Nils Gulliksson, Stefan Thulin och Olle Sahlin, och sammanställd av Henrik Strandberg och Marcus Thorell.

VARFÖR ETT NYTT MUTANT?

Anledningarna till att vi nu kommer med en helt ny utgåva av Mutant är flera. Dels kändes det gamla systemet en aning föråldrat och trögt; de nya reglerna är medvetet konstruerade för att vara så snabba och lättinlärda som möjligt. För att tillgodose alla spelarkategorier, även regelfanatikerna, har vi dock lagt in frivilliga regler som är mer realistiska och avancerade. Vi har samtidigt koncentrerat oss på att få spelet lättöverskådligt och logiskt; det skall vara lätt att hitta en regel eller en modifikation. Efter åtta år av professionell rollspelskonstruktion har vi lärt oss ett och annat…

Dels tyckte vi att vi i och med Mutant 2 kommit bort en del från Mutant som det var tänkt från början: en framtidsskildring med hård cynism uppblandad med framtidsoptimism, upptäckaranda, nyfikenhet och mycket spänning. Högteknologin har hållits på en häftig men samtidigt realistisk nivå. Beskrivningen av Skymningslandet och Staden erbjuder tillsammans alla olika kampanjmiljöer man kan tänka sig; från skattsökarräder i förbjudna zoner till kommandouppdrag i mutantslummen; från maktkamper mellan de bensintörstande nomadsamhällena till maktkamper mellan de profithungriga maffiabossarna; från överlevnadskamp bland dräglande mutanter med pilbågar, till topphemliga uppdrag i en övergiven rymdhamn.

Dels vill vi med det nya Mutant betona att rollspel inte skall begränsa en spelares möjligheter, utan bara tjäna som stomme för rollspelandet. I stället för att sätta upp murar och gränser visar det riktlinjer och möjligheter. Därför är reglerna på vissa punkter generaliserande och övergripande, i stället för att gå in på detaljer som kräver mycket regler och svåra bedömningar av den stackars spelledaren. Han har nog att tänka på ändå.

DEN FÖRBJUDNA ZONEN

Landet utan lagar

Bortom megastadens himmelssträvande torn och skimrande kraftfält ligger Skymningslandet. Detta är ett land för sig, här finns ingen ordning och inga lata bekvämligheter. Här ute finns det bara en person du kan lita på — dig själv.

Vad finns bortom nästa kulle? En dödlig kopparslätt som skär sönder fötterna på den som inte har stålsulor på kängorna. En ogenomtränglig snårskog som har gått någon annanstans i morgon kväll. En radioaktiv krater där det förr låg en blomstrande stad. En förvildad biobunker med ett stycke förvriden natur runt om. En krigsherres domän som styrs med järnhand och inte tolererar besvärliga främlingar. En glaciär mitt i en brännhet öken. En undangömd fristad för hatiska mutanter. Ett berg som i morgon är en vattenfylld sänka och i övermorgon åter är ett berg. En dal där ljuset är långsammare än ljudet och lojt skvalpar in över landskapet i långsamma vågor när solen går upp. En plats där solen aldrig går upp därför att slagregnet har piskat trakten i mansåldrar. En slätt fylld med förvridna rester av något sedan länge glömt fältslag. En bortglömd militärbas som har tagits över av ***något*** som dessutom är mycket illvilligt.



I Skymningslandet kan allt hända. Döden kan komma snabbt och den kan komma smygande, men för den som är driftig och snabbtänkt finns stora rikedomar att hämta, märkliga platser att utforska, och kanske ett eget rike att bygga upp.

LÄNGST DÄR NERE

Robotjägaren om Mutietown

Det värsta som finns är när de drar ner till Mutietown. De jäklarna där nere tar emot och gömmer alla som kommer ner dit, vare sig de är vanliga tjyvar eller frånkopplade. Det är de frånkopplade som är min bissniss — robotar som har lyckats peta loss hämningsdämparen på nåt mysko sätt. Ja, de flesta tycks bli helt knäppa av det. Inte alls så konstigt egentligen när de rippar ut en icke föraktlig del av cybern! Jag skulle nog bli rätt sne jag med om jag tankade ur mig en kvarts liter hjärnsubstans...

Hur som helst, så får inga frånkopplade ränna omkring som de vill. Ingen vet ju vad en knäpp robot kan hitta på, och så finns det ju lagar mot det. Det är ju klart att den som har investerat en skön slant i en dyr robot ju känner sig jäkligt snopen när ens ägodelar tar sig ton och drar.

Nå, tillbaka till Mutietown. Jag har varit där nere några gånger och det ska jag säga, det är inte nån vacker syn. Mutisarna håller nämligen till allra längst ner bland allt skräpet från de äldsta delarna av stan. Där nere kan man ju glömma allt vad väder och vind och ljus och civilisation heter. Om du inte vet hur det ser ut, så kan jag berätta för dig: längst ner vid markytan — jovisst, det är inte alltid så lätt att veta var den börjar nånstans — finns de allra äldsta kåkarna i stan, och de är väl några hundra år gamla. De flesta är inte mer än, säg, fem-sex våningar höga, men de är helt överbyggda av det som är den egentliga stan idag. Du tror mig inte? Men så är det, och längst ner i virrvarret har de äckliga mutisarna slagit sig ner. Hur många som finns där är det ingen som vet, men jag tippar att det är bra många fler än vad InterPol tror.

Skräp, rester av kåkar, gamla bilvrak, och allsköns bråte ligger i drivor runt blockens betongfundament. Och det är i den röran som mutisarna gömmer sig. Du förstår säkert varför det blir näst intill omöjligt att hitta nån där. Fråga lokalbefolkningen? Skrattretande! "Jo, det är så att jag letar efter en förrymd och elak robot, som jag ska terminera..." En dolkstöt i ryggen är väl det minsta man kan begära om man säger nåt så dumt.



VAD HAR VI ÄNDRAT?

REGELBOKEN

Det nya Mutant är ett helt nytt, fristående spel, som dock i vissa avseenden påminner om det gamla Mutant. Regelsystemet är delvis omgjort och uppfräschat; en hel del nya regler har tillkommit, beskrivningen av klasserna är omgjorda och de tidigare sysselsättningarna är helt nya. Färdighetssystemet är omgjort, och stridssystemet har också gjorts om för att vara så snabbt och enkelt som möjligt. För att det hela inte skall vara alltför simpelt finns det en hel del frivilliga regler som man kan använda för att få mer realism.

Klasserna i nya Mutant är:

- Normal människa (NOM)
- Psi-mutant (PSI)
- Mutant (MUT)
- Robot (ROB)

Klassen Normal människa innebär dock i själva verket mycket mer än en 'normal människa'. De flesta rollpersoner i nya Mutant kommer att mer eller mindre vara cyborger. Antalet cybernetiska tillbehör kommer dock att begränsas av rollpersonens motståndskraft mot cybernetik.

Klassen Psi-mutant är i stort sett identisk med den gamla; mentala mutationer och defekter utgör deras främsta vapen, men de har även tillgång till cybernetikens oanade krafter.

I klassen Mutant ingår både muterad människa och muterat djur. Det finns ett stort antal nya och modifierade mutationer och defekter, och liksom NOM och PSI kan mutanterna använda cybernetik.

Robotarna är också ungefär desamma som i det gamla Mutant, fast antalet robotekniska specialtillbehör har utökats betydligt. Tonvikten i nya Mutant har lagts på tre kapitel; kapitlet om hur man skapar en rollperson, kapitlet om strid och kapitlet som beskriver Mutantvärlden.

Det finns åtta tidigare sysselsättningar att välja mellan:

- Gatubarn
- Kriminell
- Merc
- Metropolis
- Nomad
- Reporter
- SVOT
- Tekniker

Dessa tidigare sysselsättningar styr en mängd saker, bl. a. vilka färdigheter man kan utveckla från början och vilka cybernetiska tillbehör man kan ha från start.

Gatubarn kräver ingen närmare presentation, inte heller kriminell. 'Merc' innebär att man har varit någon sorts legosoldat; livvakt, 'problemlösare', lönnmördare eller spion. Metropolisen är den vanliga polisstyrkan, och väljer man detta yrke har man hyfsade färdighetsvärden i vapen– och fordonsfärdigheter. Nomad är det mest flexibla 'yrket', och som sådan får man själv välja vilka färdigheter man kan utveckla vidare. Man kan således skräddarsy sin RP så att han eller hon skall passa ens egna önskemål. En reporter har alltid varit med där det hänt något och rapporterat händelserna vidare till en kräsen kundkrets. Kommunikations– och tjuvfärdigheter dominerar. 'SVOT' står för 'Speciella Vapen och Tekniker' och är i själva verket beteckningen på en utpräglad elitkrigare; en blandning av hemlig polis och kommandosoldat. Som tekniker har man varit dataexpert, kirurg, elektriker, uppfinnare eller liknande. Man kan redan från början skaffa mycket höga färdighetsvärden i färdigheter som

MUTANT SPECIAL

Datakunskap, Elektronik och Medicin. Teknikerna i Mutant är framtidens motsvarigheter till fantasy-världens magiker, tjuvar och lärda män.

Som nämnts är den teknologiska nivån i Mutant överlägsen vår egen tids. Cybernetik, en kombination av medicin och teknik, är mycket vanligt, och grundreglerna beskriver mer än trettio olika cybernetiska tillbehör som är tillgängliga för NOM, PSI och MUT. Dessutom finns detaljerade beskrivningar av både vanliga 1900-talseldvapen och högteknologiska energivapen, t. ex. laserkarbiner och neutronkanoner.

Grundtanken med Mutants grundregler är att spelet skall vara snabbt, enkelt och smidigt. De frivilliga regler som finns beskriver bland annat eldavbrott, anslagsverkan, miss av avsett mål, träffområden och uppdelning av attackförmågan på flera mål. Bland färdigheterna har vi saxat ganska rejält och i gengäld lagt in en del nya färdigheter som passar den högteknologiska miljön bättre.

KAMPANJBOKEN

Kampanjbokens första kapitel beskriver spelledarens roll i spelandet. Här finns en mängd konkreta tips som är av stort värde för såväl mycket erfarna som helt oerfarna spelledare. Steg för steg beskrivs i detalj hur man skapar ett eget äventyr eller en egen kampanj till nya *Mutant*, och beskrivningen kompletteras med ett konkret exempel, ett komplett introduktionsäventyr.

Grundkonceptet för kampanjmiljön, den hårda framtidsskildringen, är densamma som i gamla *Mutant*, men i övrigt är inte mycket sig likt, vilket framgår av Kampanjbokens kapitel 2: Världen.

Det nya *Mutant* utspelar sig som sagt år 2089, i en värld som sett miljökatastrofer och kärnvapenkrig komma och gå. Rymdåldern är i stort sett förbi; kvar på jorden lever människor i enorma megastäder och i den farliga Skymningszonen. Dessa två kampanjmiljöer beskrivs noggrant; från Stadens styrande företag och gatugäng till Skymningszonens mutanter och nomader. Staden känns igen från filmer som *Blade runner* och *Flykten från New York*. Det är en hård stad, där brottsligheten och korruptionen är hög; våldet är rått och polisen maktlös.

Skymningszonen är Stadens raka motsats. Oändliga vidder, ödelagda av kärnvapendetonationer och naturkatastrofer; enstaka välbefästa pionjärfarmer eller kraftstationer; bortglömda krigszoner där krig pågår sedan tiotals år; syrahav, täta djungler, glaciärer, kilometerdjupa sprickor, rakknivsvassa stenöknar; en trögflytande gegga som skimrar i regnbågens alla färger utgör resterna av havet; hungriga, kringvandrande mutanter, bensintörstande nomadklaner, fynd från gamla civilisationer, ruinstäder, novor, förbjudna zoner bakom höga elektrifierade stängsel — kort sagt — allt du kan tänka dig finns i Skymningszonen. Förutom allt det ovanstående beskrivs en stor mängd förslag på inslag i Skymningszonen, men vad den rymmer begränsas bara av din egen fantasi.

Kampanjbokens fjärde kapitel beskriver Mutantålderns högteknologi; från vapen och fordon till droger och cybernetik. Ett annat kapitel beskriver monster och mutanter som härjar i Skymningszonen och ger dessutom detaljerade direktiv för hur man konstruerar egna varelser.

VAD HAR HÄNT MED PYRI-SAMFUNDET?

Det är inget som helst problem att använda de nya reglerna tillsammans med den gamla kampanjmiljön, Pyri-samfundet. Ett kort avsnitt i Kampanjboken beskriver precis hur du gör i så fall, och det går därför alldeles utmärkt att använda gamla Mutant– och Mutant 2-äventyr och Efter Ragnarök till nya Mutant. Det kommer dock inga nya produkter till vare sig de gamla grundreglerna eller Mutant 2, men däremot kommer det naturligtvis artiklar till dem i Sinkadus, eftersom vi vet att intresset för Pyri kommer att finnas kvar även framöver.

RÄDEN MOT BIOTECHNORD

Ur en mercs memoarer

Uppdraget lät enkelt: slå ut BiotechNords kommandocentral i block SD40T-2, som preliminär åtgärd inför en större operation i syfte att bryta transportmonopolet i sektor Nord-XIV.

Truppen om åtta man förflyttade sig individuellt till uppsamlingsplatsen, ett mindre parkområde på plan 170 Väst. Endast sporadisk punktbevakning av parken förekom, så den passade våra syften. Larmexperten, en storvuxen sergeant med händer stora som tallrikar, var den ende som inte hade arbetat under mitt kommando tidigare, men han gav ett kompetent intryck. Enligt uppgjord plan skulle vi penetrera BiotechNords kontrollzon via bakdörren till ett SensoMatic-palats, varifrån vi kunde undvika stora delar av det larmade området genom ett utnyttjande av ventilationssystemet. När vi lämnade detta skulle vi befinna oss cirka 45 meter från vårt mål. Tre larmade dörrar befann sig mellan oss och kommandocentralen. Larmexperten neutraliserade snabbt den första utan problem. Likaså den andra. Den enda personal vi stötte på, två av nattpassets tekniker, eliminerades utan att det väckte uppmärksamhet.

Det var efter passerandet av den andra dörren som vi insåg att vår situation var ohållbar: ett kompani tungt rustade veteraner är i det sammanhanget ganska övertygande. Vi tre som överlevde kom aldrig ens i närheten av kommandocentralen, och själv undkom jag enbart genom att retirera till en varuhiss som tog mig ner till plan 168.



MUG SHOTS

ETT PORTRÄTTGALLERI TILL MUTANT

MUTANT SPECIAL

ROY BATTY

Marcus Thorell.

"Ett ljus som brinner med dubbel lyskraft, brinner bara hälften så länge."
Mr Tyrell, 2019

"De är mina vänner... Jag har gjort dem."
J.F. Sebastian, 2019

"Om du bara kunde se vad jag har sett med dina ögon."
Roy Batty till sin "ögontillverkare".

Roy Batty är en replikant. En replikant är en sorts genetiskt konstruerad robot — nästan som en android — som används som slavar för att kolonisera planeter under det tidiga 2000-talet. Efter ett blodigt myteri blev replikanter förbjudna på jorden.

Det finns ett flertal modeller utvecklade för strid, morduppdrag, nöjen, arbete, mm. En replikant är som en människa av kött och blod, men den saknar egen vilja och har därmed ingen personlighet. Replikanterna är dock utrustade med en mänsklig hjärna och har förmågan att lära sig saker och att utveckla känslor, men det är något som de inte får göra för då blir de värdelösa som slavar. Därför har en replikant en livstid som är begränsad till fyra år, varefter en morfologisk reaktion sätter igång i replikantens kropp som låter den somna in för gott. Detta är en effektiv skyddsspärr. Experiment med andra typer av replikanter har gjorts. Bland annat har Tyrell Corporation provat att förse replikanter med en personlig bakgrund så att de har kunnat leva i tron att de är en äkta människa. Dessa replikanter har högt utvecklade personligheter och blir en sorts supermänniskor. Om de får reda på att de är replikanter blir de djupt deprimerade och ingen kan svara för vad de tar sig till. De flesta begår självmord. En som är van att handskas med replikanter kan nästan *se* eller *känna* att det är en sådan genom att iaktta dess uppträdande och perfekta utformning.

År 2016 aktiverades Roy Batty, en stridsmodell av nexus 6-typ. Tre år senare hade han utvecklat en stark personlighet, och tillsammans med likar rymde han genom att kapa en rymdfärja och flyga till jorden (de 23 ombord på färjan mördades). Deras mål var att uppsöka Tyrell Corporation för att förmå deras skapare att ta bort den fyraåriga livsspärren. Att leva med vetskapen om att ha något i huvudet som kommer att utplåna en vid en viss tidpunkt kan göra vem som helst desperat. Replikanter har tidigare rymt till jorden, och då har speciella *bladerunners* spårat upp och dödat dem, eller, som de riktigt hårdföra säger: *"Det heter inte avrätta. Det heter återkalla."*

Roy Batty är en stridsmodell och därför är han storväxt och robust konstruerad. Hans styrka och reaktionsförmåga är extremt högt utvecklad. Hans benstomme och hud är extra förstärkt och tål det mesta. Det är meningen att modellen skall vara absolut självständig. Batty föredrar att slåss med finness och på lika villkor. Han leker gärna med sitt offer på ett kattlikt vis. Som alla andra nexus 6-typ är han en perfekt skapelse (de är ju genetiskt designade) och besitter en övernaturlig skönhet. Utöver starka känslor (som vänskap, kärlek, förtvivlan och hämnd) har Batty utvecklat en poetiskt lagd personlighet och talar alltid med väl valda ord, ofta i form av liknelser med en botten av cynism. Han har blivit en rätt intellektuell person, men hans primitiva instinkter lyser igenom. I vissa fall kan han vara ganska sansad och kan tyckas sensuell. Hans liv i fruktan ger honom ett brutalt och psykopatiskt uppträdande, som tar sig uttryck under hans strävan efter ett längre liv. Egentligen är han en sökare som är ute efter samma svar som alla andra mänskliga varelser jagar efter; Vem är jag? Hur lång tid har jag kvar? När kommer jag att dö?

Namn: Roy Batty
Klass: Robot, typ. Nexus modell 6
Syfte: Stridsrobot
Ålder: 4 år

STY	22	**SB**	+1T6
INT	17	**KP**	33
PER	15		
SMI	18		
STO	16		
FYS	17		
MST	10		

Naturligt skydd: 4p extra förstärkt hud.
Förflyttning: 32 m/SR
Färdigheter: Elektronik 40% Fingerfärdighet 75%, Flygfordon 50%, Första hjälpen 50%, Gömma sig 70%, Iakttagelseförmåga 80%, Markfordon 50%, Rörliga manövrar 80%, Simma 50%, Språk *"City-tugg"* 40%, Språk *"Standard"* 100%, Spåra 40%, Teknik 40%, Överlevnad 35%, Övertyga 60%, Undvika 110%, Obeväpnad Strid 95%, Automatvapen 80%, Enhandsvapen 70%, Pistol 75%.



"Jag har sett saker som ni människor aldrig skulle tro. Brinnande attackskepp vid Orions axel. Jag har sett C-strålar glittra vid Tannhauser-porten. Alla dessa ögonblick kommer att gå förlorade i tiden... liksom tårar... i regnet. Dags... att dö!"
Roy Batty

MUTANT SPECIAL

NYTT YRKE

VETERAN (VET)

Du är en gammal krigsveteran med ett brokigt och våldsamt förflutet. Det faktum att du fortfarande lever är ett tydligt bevis på din kompetens; de flesta av dina kollegor är för länge sedan döda eller 'försvunna'. Nästan femton år har förflutit sedan du senast var i batalj med de numera förbjudna zonernas stridsrobotar. Sedan tog allt slut; någon tryckte på Knappen och ditt uppdrag var över. Många av dina kamrater vägrade inse detta, förstörda av kriget som de var, och fortsatte slåss. De bästa finns fortfarande där ute...

På din tid var tekniken inte så väl utvecklad, så du har inte så många cybernetiska tillbehör, och de du eventuellt har är en smula föråldrade. Numera lever du som en folkskygg enstöring, förbittrad av allt du sett och upplevt. Somliga av dina gamla veterankompisar har bildat egna privatarméer, erfarna medborgargarden som köpts av företag eller välbärgade privatpersoner som har skrämts av den ökande våldsvågen. Andra har slagit sig fram som 'mercs', åter andra har tagit till flaskan.



MÖJLIGA CYBERNETISKA TILLBEHÖR FRÅN START (1T4):

(1) sonar, (2) bepansring, (3) IR-öga, (4) radioutrustning

FORDRINGSÄGARE:

Inga; alla skulder preskriberade

YRKESFÄRDIGHETER:

Mark– *eller* Flygfordon, Gömma sig, Iakttagelseförmåga, Rörliga manövrer, Alla Stridsfärdigheter, samt tre valfria

KRAV PÅ GRUNDEGENSKAPER:

STY 9, FYS 9

UTRUSTNING FRÅN START:

Uniform (med gradbeteckningar, hologram-ID-bricka och medaljer) och en laserpistol

SPECIELLA REGLER FÖR VETERANER:

Som VET måste du vara minst 35 år. När du bestämmer antalet cybernetiska tillbehör från start sänks din PER med 3. Om du är MUT eller PSI kan du inte ha några cybernetiska tillbehör från start.

MILITÄRA GRADBETECKNINGAR



KORPRAL 1:STA GRADEN | KAPTEN ASS-BERDIV. | 42:A PLASMA KÅREN.

NYA VAPEN

DRAGUNOV PRICKSKYTTEKARBIN

Dragunov var ett av den sovjetiska arméns bästa långdistanshandvapen och användes av prick- och krypskyttar långt in på 2040-talet. Dess ringa vikt, mycket höga träffsäkerhet och stora eldkraft även på långt håll har gjort det till ett populärt vapen i Mutantstadens undre värld. Dess stora nackdel är att det är så pass stort (nästan 120 cm långt) och därmed nästan omöjligt att gömma bland kläderna. Även om Dragunoven har automateldskapacitet används den huvudsakligen för patronvis eld.

ELDKASTARE M-2A1-7

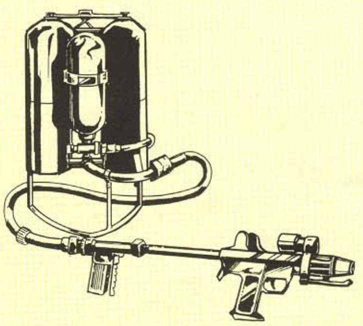
Denna välanvända eldkastare, med anor ända från 1960-talet, består av en ryggsele med tre gastuber, en meterlång slang och ett lika långt 'eldrör'. Dess otymplighet i jämförelse med ett vanligt handeldvapen har nästan helt trängt bort eldkastaren från gatorna, men det är fortfarande MetroPolisens största skräck och används flitigt i Skymningszonen.

KOMPRESSOR-LASERKARBIN

En kompressorlaserkarbin skiljer sig från den vanliga laserkarbinen såtillvida att man själv kan reglera önskad eldkraft och önskat avstånd. Karbinen ställs in på en nivå mellan 1 och 10. Räckvidden är 10 x [nivån] meter (d. v. s. mellan 10 och 100 m), och eldkraften är [nivån]T6 (d. v. s. mellan 1T6 och 10T6). Magasinet 'rymmer' sammanlagt 50 nivåer, så att man t. ex. kan avlossa 50 skott nivå 1 eller 5 skott nivå 10.



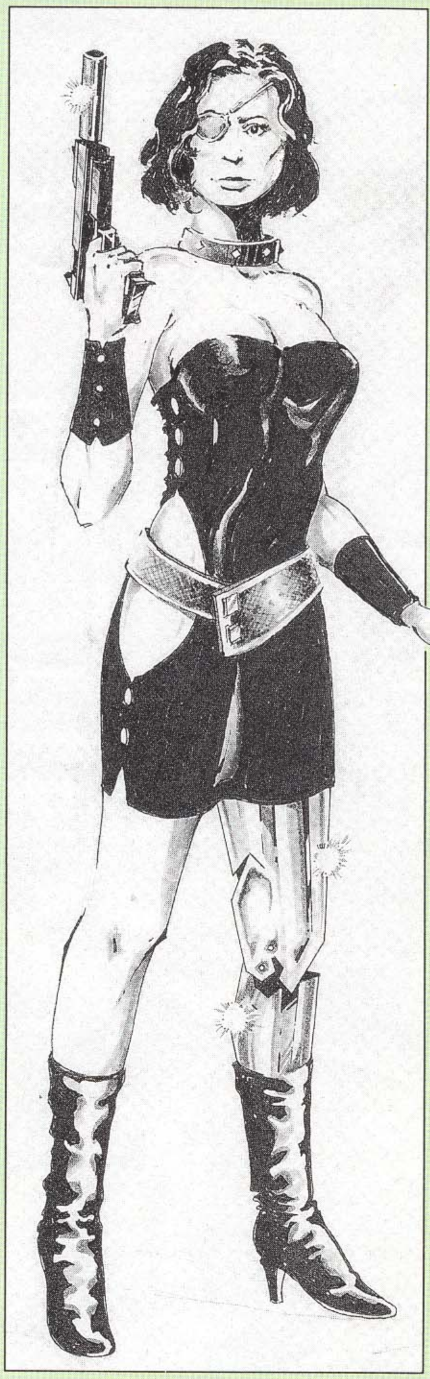
DRAGUNOV PRICKSKYTTEKARBIN



ELDKASTARE M-2A1-7



KOMPRESSORLASERKARBIN



UTRUSTNINGSTABELL

Beteckning	Vikt	Pris	Åtkomlighet	Övrigt
Dragunov	4,25	25.000	C	Fynd & pirattillverkade
M-2A1-7 (full tub)	19	8.600	C	Fynd & pirattillverkade
Fyllning av tub	—	600	C	Pirattillverkning
Kompressorlaser	9	22.500	C	Stöldgods

VAPENTABELL

Fattning	Färdighet	Typ	Kaliber	STY	Skada	Räckv.	Oml	Mag.	Salva	EV
2H	Autom *	Dragunov	7,62 mm	10	4T10+1	400 m	0	20	20	5
2H	Gevär	M-2A1-7	—	15	3T6**	15 m	6	50	1	5
2H	Gevär	Kompressorlaserkarbin	—	16	***	***	1	*	1	8

* *Om man avlossar patronvis eld, använd färdigheten Gevär*

** *Det är dessutom 90% chans att brännbara material fattar eld. Se sektion 9.8.4. När man träffas av eldkastaren räknas det som om man redan befunnit sig i elden i tre SR. SR efter träffen tar man alltså 4T6 i skada, o. s. v.*

*** *Se beskrivningen ovan.*

Hårda dvärgar, fromma alver, vildsinta ankor, mäktiga magiker, ondsinta svartfolk, djupa skogar, hisnande berg, stormpiskade hav, mystiska varelser, kraftfulla artefakter, sägenomspunna ruiner — spänning, magi, fasor, mystik, legender, myter, monster, allt finns i EREB ALTOR — Äventyrens kontinent.

